
Nº 7
475 ptas.
¡La revista independiente de PlayStation que esperabas!
PlayStation
Power
Colony Wars
¡El shoot 'em up de los creadores de Wipeout!
Tomb Raider II
¡GANA!
Uno de los 10 juegos COLONY WARS que sorteamos este mes
RESCUE
A EXAMEN
Colony Wars
G-Police
Abe's Oddysee
PaRappa The Rapper
Overboard
Castlevania
BallBlazer Champions
Explosive Racing
MC
8 414090 122771
Final Fantasy VII
Reportaje especial
La autoridad en los juegos de PlayStation

# CONTENIDOS





**Número 7** **31 Diciembre 1997**



**Directora:**
Ana Cris Gilaberte



**Redactora:**
Rosana Rivero



**Técnico:**
Arnau Marín

**Redactor:**
Miquel López

**Redacción PlayStation Power:**
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2º
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55

**Colaboradores:** Carmen Sánchez, Asunción Guasch, Daniel Turienzo, Pilar Sans, Josué Juárez, Pedro Cano.

**Maquetación electrónica:**
LLuís Guillén

**Corrección:** Manuel Casals

**Administración:**
MC Ediciones S.A. C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44. Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona

**DIRECCIÓN EDITORIAL**
**Editora:** Susana Cadena
**Gerente:** Jordi Fuertes

**PUBLICIDAD**
**Directora de ventas:** Carmen Ruiz
**Madrid:** Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
**Barcelona:** Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2º
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55

**SUSCRIPCIONES**
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76
Precio de este ejemplar: PVP 475 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 ptas. (incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.845, España; 6.645, Europa y 9.645, resto del mundo.

**Filmación y fotomecánica:**
**MC EDICIONES**
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

**Impresión:**
**Rotographik - Giesa** Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España - Printed in Spain

**Distribución:**
**Coedis S.A.** Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

**Distribución Argentina:**
**CEDE, S.A.** Sud América, 1532. 1290
Buenos Aires. Tel. 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

**Distribución México:**
CADE, S.A. de C.V. Lago Lodoga, 220.
Colonia Anahuac - Delegación Miguel Hidalgo. 03400 México D.F. Tel: 531 10 91



**Edita: MC Ediciones, S.A.**
C/ Monestir, 23. Tel: (93) 280 43 44.
Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona




## COLONY WARS

Otro gran juego épico de Psygnosis que alcanzará las más altas cotas del éxito. *PlayStation Power* lo examina para ti, en un extenso análisis. **12**

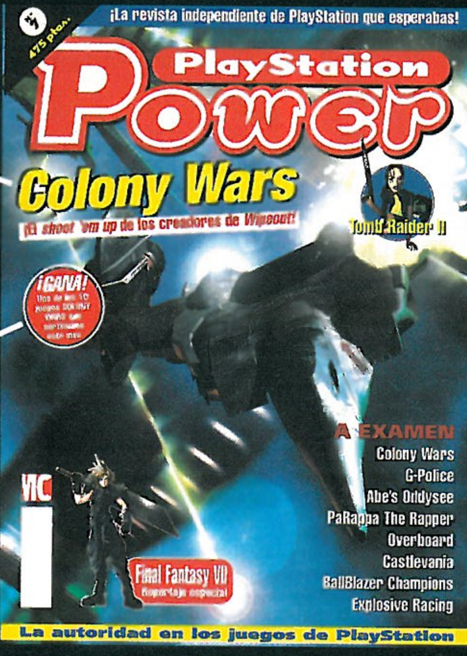


## TOMB RAIDER II

**52** El súper esperado regreso de la encantadora y sexy Lara Croft a la PlayStation. ¿No te mueres de ganas por saber qué fantásticas aventuras le esperan?

## Concurso

Cada mes te damos la oportunidad de concursar y ganar uno de nuestros fabulosos premios. **35**




## Últimas noticias

A partir de la página 4











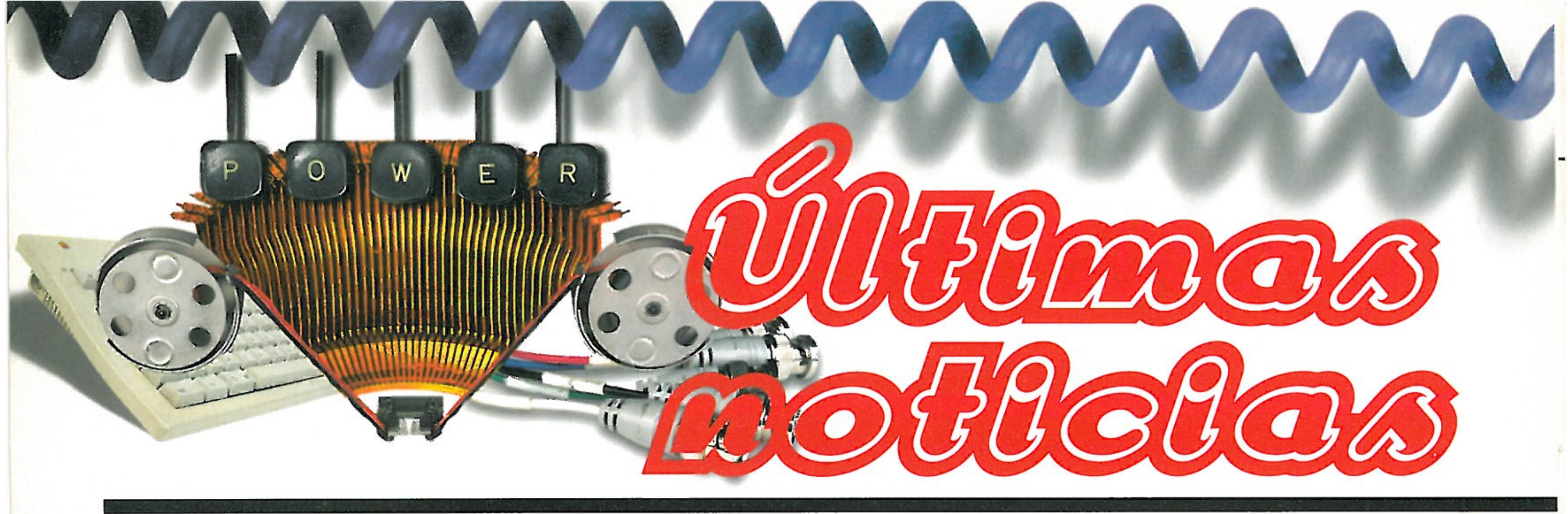



## EXÁMENES INFERNALES



**11** Echa una simple mirada a nuestra lista de juegos. Disfruta con los exámenes de algunos de los últimos lanzamientos.

## PlayStation Power ¡Sumario!





Las calles están envueltas en llamas y la muchedumbre está a punto de abalanzarse sobre ti.


La iluminación y las texturas son aún más impactantes. No esperábamos menos de Capcom.


La tienda de armas es el lugar donde equiparte para la próxima batalla.

## Va de cine

¡Exacto! Hablamos de *Resident Evil – La Película*. Con casi tres millones de copias vendidas del juego original, y quién sabe cuántas se venderán de la continuación prevista para la próxima primavera, la película promete arrasar en taquilla. El guión, firmado por Alan McElroy, ya está listo. Aunque los detalles del argumento se guardan celosamente, suponemos que habrá zombis por todas partes.

Además, se rumorea que Jason Patric (*Speed 2*) y Samantha Mathis serán los protagonistas. Mmmm.

Por otro lado, continúan las especulaciones en torno a la supuesta adaptación de *Tomb Raider* a la pantalla grande. Se dice que Elizabeth Hurley —modelo y novia de Hugh Grant— representará el papel de Lara. Joel Schumacher (*Batman Forever*, *Batman y Robin*) es uno de los nombres que se barajan para hacerse cargo de la dirección.

Sabemos que el proyecto para llevar *Doom* a la pantalla grande continúa por el buen camino. Forrest Wittaker (*Species*, *Juego de lágrimas*, *El color del dinero*, *Good Morning Vietnam*) y Jason Alexander figurarán en el reparto.



# Resident Evil

**La astuta maniobra de Capcom, consistente en incluir una demo de *Resident Evil 2* a fin de aumentar la expectación alrededor de *Director's Cut*, ya ha empezado a dar frutos. Después de jugar con una versión provisional de la demo, tenemos que reconocer que esperamos con más ansiedad que nunca el lanzamiento de *RE 2*, quién sabe si para erigirlo en obra cumbre de la ciencia consolera.**




La demo de *RE2* que acompaña a *Resident Evil: Director's Cut* fue distribuida hace poco entre los periodistas del mundillo y tuvimos la suerte de hacernos con una copia.

«¿Y qué tal es?», te preguntarás. Pues bien, a la vista de la opinión generalizada de que sería imposible intensificar las experiencias de absoluto terror que provocaba *Evil*, Capcom se propuso demostrar lo contrario. Para conseguirlo, ha introducido infinidad de mejoras gráficas y unos efectos especiales escalofriantes.

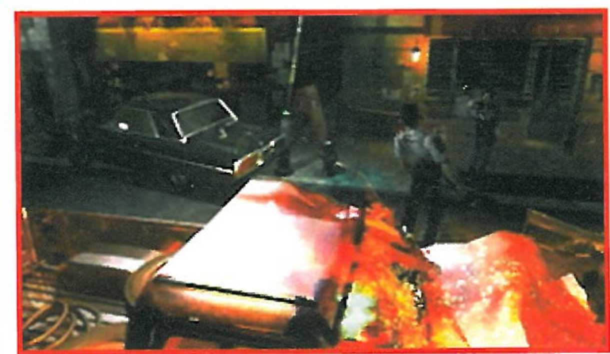
Los dos personajes jugables ahora pueden girar la cabeza para mirar a los zombis mientras los adelantan, igual que tú harías en su lugar (el morbo, ya se sabe). Las huestes demoníacas exhiben esta vez una diversidad llena de horrores. Los zombis, que constituyen el blanco predilecto de tus armas, se manifiestan en multiplicidad de formas, tamaños y —más terrorífico si cabe— andares arrastrados.

Además, los personajes jugables ajustan sus movimientos a los impactos recibidos, de ahí que no te sorprendas si acabas cojeando antes de que termine la demo de 20 minutos. No queremos imaginarnos en qué estado llegarás al final del juego completo.

Las escenas jugables tienen mayor profusión de detalles que en la primera versión. Las calles en llamas de Racoon City, la tienda de armas y las diversas estancias de la comisaría te dejarán boquiabierto por lo minucioso de su diseño. El aspecto desolado de esta última resulta especialmente convincente.

Un escudo antidisturbios abandonado nos señala el lugar donde se produjo una batalla campal. ¿Qué bando salió victorioso? La presencia de unas esposas en una habitación nos indica


Todas y cada una de las escenas demuestran una atención obsesiva por los detalles.


Tendrás que abrirte camino por las calles de Racoon City antes de poder investigar en la comisaría.

# Quake: ¿llegará finalmente a PlayStation?

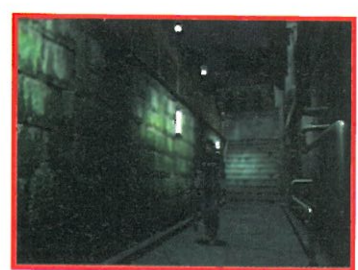
**A pesar de que las últimas noticias nos llevaban a pensar que el fantástico juego de PC, *Quake*, no llegaría nunca a PlayStation, parece ser que finalmente Aardvark se hará cargo de la conversión, al igual que lo hiciera con *Duke Nukem*. *Quake* es un juego maldito para PlayStation. Tras su debut relámpago en PC, que lo llevó a lo más alto de las listas de ventas, encontrar a los desarrolladores ha sido un arduo trabajo...**

En la pasada edición de la E3, no sólo no se produjo un simple atisbo de la conversión de *Quake*, sino que ni siquiera se confirmó que, ALGÚN DÍA, aparecería en el entorno de nuestra amada consola.

El primer varapalo lo propinó Sega, con su intención de pagar sumas astronómicas a los creadores de *Quake* para PC con el fin de hacerse con un período de exclusividad para la Saturn. Era una cantidad que les venía muy bien, ya que ellos no debían encargarse de la conversión. La duración de este contrato en exclusiva se situaba entre los tres y los seis meses, dependiendo de a quién se le preguntara. Sega encargó la conversión a los desarrolladores de Lobotomy, responsables del excelente *Exhumed*. Como es lógico, cualquiera puede pensar que una conversión para PlayStation es coser y cantar. Pero, no es así. No se pueden utilizar los mismos métodos, ya que en Sega se aferraron a la memoria extra de la Saturn y finalmente los de Lobotomy se negaron a encargarse de la conversión aduciendo que les resultaría imposible crear un producto de calidad para PlayStation. Paciencia amigos que ya llega.


La versión de *Quake* para Saturn es excelente. Agraciados ellos.


Seguro que la PlayStation puede soportar este juego.


Un raro momento de sosiego. No pierdas la concentración. Los horrores de *Resident Evil 2* no descansan.


Un amasijo irreconocible de carne y huesos. Reza para que sólo sea un apestoso zombi.


Otra escena memorable. De momento, todo parece tranquilo. Mala señal.

que alguien (o algo) ha conseguido librarse de acabar con sus huesos en un calabozo. Tendremos que esperar al juego acabado para descubrir de quién (o de qué) se trata.

Las calles reflejan la devastación a causa de la ocupación de la ciudad por las fuerzas del Mal, mientras que la inspección de la tienda de armas casi concluye con tus sesos adornando las paredes, tras tu encuentro con un monstruo armado con un rifle.

En la continuación, gozas de mayor libertad de movimientos —puedes, por ejemplo, trepar por ciertos lugares—, de modo que se ha puesto más énfasis en el factor de exploración. Además, los otros aspectos del juego transcurren a un ritmo más frenético.

Por desgracia, aún tendremos que esperar varios meses para poder gozar de la experiencia *RE2* en su integridad. La demo y, claro está, *Director´s Cut*, llegarán a tu tienda a finales de noviembre.

# Tennis arena

**Parece un juego muy serio, pero con *Tennis Arena* te morirás de risa.**

**Si sois aficionados al tenis y al buen humor, estáis de suerte. UBI Soft está preparando el lanzamiento de un juego que os colmará de alegría: *Tennis Arena*. Es muy sencillo, un buen juego de tenis que no se toma en serio a sí mismo. Para ser feliz, lo mejor es empezar por reírse de uno mismo.**

*Tennis Arena* te pone al mando de seis jugadores y te permite jugar en una de las cinco pistas en 3-D que tienes a tu disposición. Cinco pistas muy curiosas, por ejemplo, un anfiteatro romano o el centro de una ciudad. La jugabilidad es muy conservadora, no sorprende. Lo interesante del juego son los personajes, que son muy raros (¿te gustaría pelotear con un luchador de sumo?), y tienen unos movimientos de lo más curioso. Además, hay algunos personajes y pistas secretas que baten todos los récords posibles de rareza. Las noticias que nos han llegado hablan de un juego divertidísimo.


Los jugadores tienen el aspecto más raro que puedas imaginar.

## PlayStation de alquiler




¡Se acabó el comprar juegos! Los ingleses, que se las saben todas, han ideado un sistema mejor. Alquílalos durante dos días por poco dinero. Si te gusta, realquílalo a Sony por la misma cantidad para gozar un par de días más. Y, así hasta que te canses. De este modo, pretenden cambiar nuestros hábitos de compra para siempre.

En un principio, te puede parecer extraña la idea, pero los chicos de Sony han decidido acabar con el mercado ilegal de alquileres e intercambios con la decisión de crear su propio servicio de alquiler. Pretenden introducirlo en toda tienda o videoclub que se precie para llegar a la máxima audiencia posible. ¿Qué inventarán después? ¿Podremos gozar de este sistema en nuestro país?




**Tu punto de referencia para enterarte de los últimos acontecimientos. Stop te informa...**

... Shiny Entertainment ha anunciado que ***Apocalypse***, o el juego de **Bruce Willis**, llegará con retraso debido a algunas mejoras que quieren introducir...

... Cómo no, parece ser que habrá un juego basado en la película ***Men In Black*** para PlayStation. La editora The Design League ha advertido que las misiones serán nuevas y no se ceñirán al largometraje: «es un juego auténtico, con una jugabilidad real». No obstante, la cosa huele a chamusquina y todo apunta a una versión prerrenderizada del tipo ***Time Commando...***



... Una de las estrellas de ***Final Fantasy VII***, Chocobo, (ver reportaje página 42) tendrá su propio juego. ***Chocobo: Mystery Dungeon*** será presentado por Square, y seguirá al fabuloso éxito de ***Final Fantasy Tactics*** por tierras niponas. Se desarrolla por completo en una mazmorra.



... **Virgin Interactive Entertainment** ha conseguido los derechos para producir como mínimo dos juegos basados en la serie **Voyager** de la saga de ***Star Trek***. Pero, parece que van a tomarse su tiempo, y no se espera su lanzamiento antes de 1999 o del año 2000. Ya sabéis, **falditas cortas** y pantalones ajustados por doquier...

# PlayStation: nuevo diseño

**Si acabas de adquirir una fabulosa consola gris, te habrás dado cuenta de que Sony ha rediseñado las conexiones traseras de la PlayStation. Las consolas nuevas carecen de las dos salidas de audio y una de vídeo: en su lugar tan sólo hay un puerto Serial I/O que sirve para posibles enlaces y los puertos AV Multi Out que aparecen en la parte trasera de la máquina.**

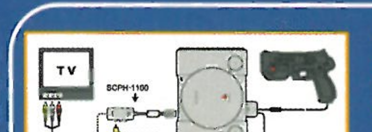
Se incluye, lógicamente, un nuevo cable RF que se conecta a la salida Multi Out con una conexión aérea estándar en el otro extremo. La ventaja sobre el sistema antiguo es la de poder disfrutar de una señal de audio en estéreo y no mono como hasta ahora. Sin embargo, olvídate de la posibilidad de conectar un amplificador; ya no podrás utilizar la PlayStation como si se tratara de un lector de CD de alta fidelidad y gozar de las increíbles bandas sonoras o los efectos explosivos que proporciona el Dolby Pro Logic de tu equipo de música. Todo esto es cosa del pasado, y se debe a una política de reducción de gastos de la todopoderosa Sony.

No obstante, no está todo perdido. Si estás dispuesto a rascarte el bolsillo, puedes comprar un nuevo mecanismo, el adaptador RCA, que puede conectarse al Multi Out y que incorpora las tres salidas tradicionales. ¡El negocio es el negocio!



Las dos salidas de audio y la de vídeo desaparecen. ¡Dónde iremos a parar!

# GunCon: nuevo nombre y nueva presentación



El SCPH 1160 se conecta en la salida Multi Out y permite conectar la GunCon y también las conexiones de audio.

**Se acabó lo de GunCon. En Europa, la pistola de Namco que vendrá incluida con *Time Crisis* se llamará G-Con 45. ¿Por qué?**

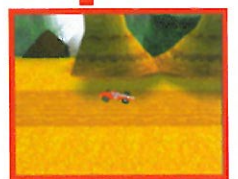
Pues, parece ser que el cambio se debe a que la aparición del término *Gun* (pistola) en el nombre no se considera de buen gusto para unos mercados tan sensibles como pueden ser el inglés o el alemán. Parece ser que a los nipones estas cosas no les afectan, por lo que puede verse en este anuncio de Namco con la japonesita empuñando la susodicha arma. Pero, esto no es todo. Como ya sabrás, la G-Con 45 necesita una salida de audio para poder conectarse y, si has leído el artículo anterior, sabrás también que las nuevas PlayStation carecen de dicha salida.

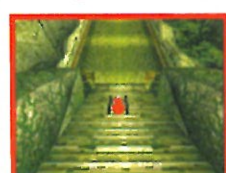
Pero, que no cunda el pánico. Los chicos de Namco se las saben todas, y en lugar de diseñar de nuevo la pistola, han decidido incluir un adaptador SCPH 1160 totalmente gratis con el pack de *Time Crisis* + G-Con cuando salga a lo largo del mes de noviembre, según los planes de Sony. El coste de todo el paquete es de 12.990 pesetas.


Puede parecer confuso, pero funciona de maravilla.



# Supersonic Racers 2XS


De momento, sólo contamos con un coche.


Los nuevos enfoques te permiten una mayor libertad.


Esta vez los escenarios son más reales.

**Todos los que pensabais que *Supersonic Racers* era una mala imitación de *Micro Machines V3*, preparáos para la secuela. *Supersonic Racers 2XS* promete muchas mejoras.**

Hemos visto una primera versión y tiene pinta de ser algo especial. Hay 32 carreras que se agrupan en ocho mundos temáticos. Las carreras del Salvaje Oeste, por ejemplo, están repletas de rastrojos y cactus, mientras que las que transcurren por autopistas no paran de sobresaltarte con camionazos y coches que circulan en sentido contrario.

Pero, aún hay más. Los circuitos esconden algunas rutas secretas y un buen puñado de saltos estratosféricos. Y, una vez hayas completado una carrera, la próxima vez que vuelvas a correrla aparecerán más sectores secretos. Incluso habrá circuitos extra que deberás descubrir.

Puedes elegir entre ocho vehículos, cada uno con unas características específicas que deberás asimilar para completar los circuitos. Algunos incluso tienen unas llantas con espuelas, semejantes a las cuádrigas que aparecen en *Ben-Hur*, para pinchar los neumáticos de tus rivales.

La mejora más evidente es la de la nueva cámara inteligente, que además de ofrecer un montón de enfoques en el modo un jugador (desde el enfoque del conductor de *Ridge* hasta el aéreo de *MMV3*), también mantiene siempre en pantalla a todos los corredores cuando juegues con la opción para cuatro jugadores.

# SALÓN DEL MANGA

## 35.000 personas visitan el Salón del Manga de Barcelona

**En los tres días que duró el III Salón del Manga y el Videojuego de Barcelona, más de 35.000 fans visitaron los numerosos *stands*, cifra que ha sido calificada de «muy positiva» por el director de la muestra, Jordi Sánchez.**

Los organizadores del Salón se muestran muy satisfechos, ya que estaban temerosos de que el hecho de trasladar el Salón a L'Hospitalet pudiera reducir el número de visitantes. Los más de 4.000 m² de diversión acogieron, entre otras muchas actividades, tres exposiciones entorno a la historia del Manga, donde Godzilla fue el protagonista indiscutible; numerosas mesas redondas y conferencias-debate; diversas proyecciones; las últimas novedades del anime y los Premios Japón de Manga a obras originales e inéditas. El sector de la PlayStation estuvo representado por algunas tiendas, que permitieron a los visitantes del Salón disfrutar, completamente gratis, de algunos de los juegos más de moda.



# Golden Nugget


Lo nunca visto. Juegos de cartas para PlayStation.


¿Te imaginas a una abuela virtual echando las moneditas?

**Con la cantidad de juegos que se editan para PlayStation, no es de extrañar que la variedad de estilos sea tan diversa. Sin embargo, hasta ahora, no había ni un sólo juego de apuestas tipo casino.**

Y, decimos que no había porque Virgin se ha propuesto cambiar el panorama con *Golden Nugget*, un casino virtual que presenta unas 16 maneras de perder hasta los calzoncillos (con perdón).

Podrás apostar a siete juegos de cartas diferentes: Mini Bacarrá, Póker Pai Gow, Blackjack y Dados. También hay cuatro máquinas tragaperras diferentes para que digas adiós a todos tus ahorros.

La ambientación recrea la del hotel Golden Nugget de Las Vegas y el doble CD incluirá modos de apuesta, torneo y un juego de aventura especial que debes resolver apostando y hablando con otros personajes de la partida.

# Monster Rancher

**Tras el éxito que este juego ha tenido en Japón, los chicos de Tecmo han decidido introducirlo en el mercado occidental, tan obsesionado por los Tamagotchis.**

*Monster Rancher* te permite crear tu propio monstruo, pero la forma de hacerlo es muy original. No tiene nada que ver con aquellos juegos que utilizaban códigos de barras y que aparecieron hace algunos años. Aquí sólo debes poner un CD en tu PlayStation (ya sea de música o un juego), y la inteligencia secreta del juego utiliza una fórmula para generar un monstruo en pantalla. Una vez creado, deberás alimentarlo, castigarlo y quererlo, y seguir sus progresos como harías con una mascota virtual Tamagotchi.

Cuando el monstruo ya ha crecido bastante, debes enviarlo a trabajar y, cuando ya esté entrenado, podrás enfrentarlo a otros monstruos. Cuantas más batallas venzas, más movimientos aprenderá, por lo que el juego ganará en calidad. Puedes incluso guardar tu creación en la tarjeta de memoria para enfrentarla con las de tus amigos.

Según afirma Tecmo, Sony ha calificado el juego como «uno de los títulos más originales del 97».












... Sony ha comprado una compañía llamada *Cyberlife* cuyo mejor esfuerzo fue *Creatures*, un entorno de Inteligencia Artificial muy complejo, aburrido y sin ningún interés. Los japoneses han puesto el grito en el cielo, y Sony ha salido en su defensa asegurando que pretenden utilizar sus formas de vida artificial para futuros y, todavía desconocidos, lanzamientos...



# FER ´97

**¿Pensabais que nos habíamos olvidado de la Feria Española del Recreativo (FER), celebrada en Madrid los pasados días 1, 2 y 3 de octubre? Pues, no. *PlayStation Power* estuvo allí para dar buena cuenta de los títulos más impactantes de máquinas recreativas que tendrán su correspondiente versión en PlayStation.**

Aunque hubo menos bombazos que en ediciones anteriores, pudimos ver el impresionante potencial gráfico del nuevo trabajo de Atari (perdida en el olvido últimamente): *San Francisco Rush*. Se trata de un simulador de conducción con un dominio del 3-D y unos efectos gráficos fuera de lo común. En el género de lucha, aparte de una nueva dosis del genial *Tekken 3*, pudimos ver (de nuevo) títulos de la talla de *Dead or Alive* (Tecmo), un juego muy similar a *Virtua Fighter 2* (basado en él, de hecho) en el que destaca un botón dedicado exclusivamente a las contras (o movimientos de contraataque). Su aparición en Japón es inminente.



También tomamos contacto con *Mace the Dark Age* (Midway), un juego de lucha en 3-D con armas, que utiliza algún elemento de *Mortal Kombat* (tambien de Midway, por supuesto). Aunque bastante más lento que este último, capturó bastantes adeptos gracias a sus terroríficos *Fatalities*. Y, hablando de *Mortal Kombat*, se presentó contra todo pronóstico la última, y probablemente la mejor entrega de la saga, *MK4*: gráficos en 3-D perfectamente texturados, potenciados por el chip «Zeus», que es capaz de mover hasta 1,2 millones de polígonos cuadrangulares por segundo. Además, ahora cada personaje tiene su propia arma, que se puede sacar mediante una sencilla secuencia de movimientos. Los *Throws* (agarres) y los *fatalities* son más dolorosos que nunca. Aunque Ed Boon no ha querido confirmarlo ni desmentirlo, todo apunta hacia una próxima conversión para PlayStation.



Como nota final, se dejó ver la nueva versión del mítico *Rampage: Rampage World Tour*, que sigue siendo aquel juego de *scroll* horizontal en el que manejamos enormes monstruos con el objetivo de destruir a porrazos los rascacielos de las ciudades más importantes del mundo. Sin dejar de ser curioso, no aporta nada nuevo y está muy desfasado. Aparecerá en nuestras consolas en el primer trimestre del 98. El resto de los juegos aparecerán entrado el año próximo (sus fechas exactas están aún por confirmar).

# Mucho mando

**Si pensabas que el pad analógico era lo último en mandos estás muy equivocado. Con la llegada de dos nuevos y extraños controladores la cosa se vuelve aún más complicada.**

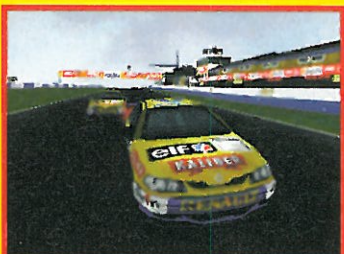
El primero en llegar será The Glove (el guante), de Reality Quest. Aunque a primera vista parece que lleves el brazo entablillado, este aparatejo te permite ejecutar los comandos de un joypad normal con el movimiento de la muñeca. Si lo mueves hacia adelante, hacia atrás o lo haces girar, ejecutará los movimientos como si de un D-pad se tratara. Los botones de disparo quedan justo bajo las yemas de los dedos y lo mejor de todo es que, como te queda un brazo libre, puedes enfundarte otro guante y controlar dos personajes a la vez. Debe de ser estupendo. Por ejemplo, si lo utilizas para jugar a *Street Fighter* puedes ejecutar el movimiento del brazo que provoca una bola de fuego y... ¡sí, sale una bola de fuego! ¡Es bestial! El segundo mando que hará las delicias de más de un consolero es el Sphere 360 de ASCII. En este caso, el D-pad convencional se sustituye por una esfera de goma del tamaño de una pelota de tenis. Puedes presionarla, empujarla, hacerla girar, golpearla, levantarla o deslizarla hacia los lados, con lo que puedes ejecutar todos los movimientos imaginables, algo que sólo podrías conseguir en un mando convencional mediante complicadas combinaciones de botones. Es estupendo: con algo así, jugar a *Doom* o a cualquiera de sus clones en 3-D será una experiencia irrepetible. Por supuesto, la posibilidad de utilizar este control de 360° dependerá de que los juegos puedan soportar tal mecanismo. Los de ASCII esperan que no haya ningún problema.



No se trata de un nuevo método para curar esguinces en la muñeca.

Ya podéis ir guardando vuestros mandos.

# TOCA Touring Car Championship



Los coches son tan reales que los reconocerás a primera vista.

Es la primera incursión de Codemasters en el mundo real de las carreras.



Si consiguen que este colapso de coches se mueva con seguridad, crearánun juego estupendo.



Un par de Hondas perfectos desplazándose por uno de los circuitos perfectos.

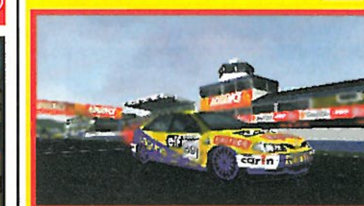
**Al igual que *Rally Cross* y *V-Rally* han acabado con la amenaza de *Sega Rally*, *TOCA Touring Car Championship* pretende hacer frente a la embestida de la temida aparición de *Sega Touring Car Championship*. ¡Toma ya!**

Codemasters, la famosa empresa de desarrollo, es la encargada de la creación de este juego, y supone su primera incursión en el mundo real de las carreras tras su exitosa saga de *Micro Machines*. Ya iba siendo hora.

Realismo a tope. Es el juego oficial del *RAC* británico y del *AutoTrader British Touring Car Championship*, por lo que se incluyen todas las carreras y vehículos de este campeonato. De hecho, la precisión será la máxima del juego; los coches se han escaneado por láser para que su aspecto sea tan parecido al real como sea posible. Si lo consiguen será estupendo.

Puedes elegir entre una gama de 16 coches, que se corresponden hasta el más mínimo detalle con sus homólogos reales. Su aspecto es como el del coche que papá tiene en el garaje y que todos los domingos recibe su ración sagrada de pulimento, aunque tan sólo deberás apretar el pedal del gas para darte cuenta de que en realidad están hechos para correr. Algunos modelos ya confirmados son Peugeot 406, Renault Laguna, Audi A4, Ford Mondeo, Honda Accord, Nissan Primera y, para aquéllos que gustan de la seguridad, el Volvo S40.

Para el juego se ha desarrollado un nuevo motor de 3-D que, según dicen, permitirá contar con la mecánica más realista que se ha visto jamás en un juego de carreras. Cada coche se maneja de manera diferente, y además podrás conducirlo con un nuevo enfoque desde dentro del casco que muestra el interior del coche; el efecto es tan real que hasta podrás percibir los típicos balanceos de la cabeza que se producen en este tipo de competiciones.



Gracias a la licencia del *RAC* se pueden incluir anuncios auténticos.

# Interstate '75

**El *blaster* en 3-D de carreras y persecuciones *Interstate '76*, que tan buena acogida tuvo en el entorno del PC, tendrá su conversión para PlayStation. Pero, más que de una conversión, se tratará de un juego completamente nuevo. Y como muestra, un botón: cambia hasta el nombre, que ahora será *Interstate '75*. ¡Vaya cambio!**



El juego se desarrolla en un mundo alternativo, parecido al nuestro, en el cual las patas de elefante, las patillas en la cara y los andares de chulo de playa no han pasado de moda. Este look retro de los setenta sirve para ocultar un juego de alta tecnología de combate entre vehículos. El título de PlayStation presentará coches nuevos y algún que otro personaje, también nuevo, con grandes medallones de oro al cuello. El estilo original de resolución de misiones también se ha sacrificado en pos de una aventura más sanguinaria del tipo *Twisted Metal*. ¿Una sabia decisión? Ya veremos.



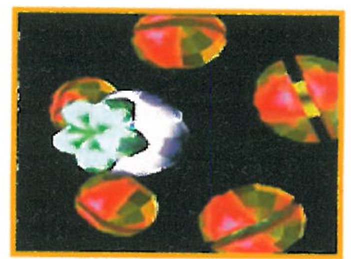
Patillas y plataformas a mogollón, como en *Twisted Metal*.

# Depth + Baby Universe

**Todo aquél que no haga más que evocar tiempos pasados y renegar de la falta de inventiva y originalidad que puebla el mundo actual del videojuego, seguro que ni se ha enterado de los dos próximos títulos que Sony tiene en cartera.**

*Depth* es un invento submarino que, de hecho, no es un juego sino una aventura musical de ambiente sin fin. Ya hace tiempo que oímos hablar de semejante rareza, pero parece ser que el proyecto ya está acabado y es totalmente jugable.

En este título, debes meterte en el pellejo de un delfín y nadar por un paisaje submarino precioso recogiendo modelos de sonido y manipulándolos para crear la música ambiental. Si combinas los sonidos y ritmos base con buena mano, irás descubriendo poco a poco más y más zonas de este mundo subacuático. Su lanzamiento se espera para enero del 98. Hay tiempo suficiente para ir haciéndose a la idea.



*Baby Universe*: chiribitas para tus pupilas



*Depth*: un delfín que aspira a director de orquesta.

El departamento de desarrollo de Sony también tiene preparado *Baby Universe*, un CD de software que primero debes cargar y, en el momento apropiado, debes cambiar por el CD de música que prefieras. El resultado es una pantalla de luces caleidoscópicas que se transforma continuamente siguiendo los impulsos de la música de forma rítmica y acompasada. No ofrece ningún tipo de jugabilidad, tan sólo la oportunidad de introducirse en un mundo de imágenes plásticas de gran belleza acompañadas de tu música preferida.

# Saturn: ¿fallo en el sistema?

**La competencia sana es, por norma, buena. A todos nos encanta cachondearnos un poco y sin mala fe de la Saturn, pero es que, según informaciones de última hora, parece ser que este sistema está, si no en sus últimas horas, sí al borde de la tercera edad consolera.**

El principal problema radica en el apoyo de terceras empresas, debido principalmente a la dificultad que representa desarrollar para Saturn. Muchas empresas de desarrollo no hacen más que descartar proyectos. Shiny Entertainment, por ejemplo, acaba de decir adiós al desarrollo para la Saturn. Ahora resulta más fácil para Sony establecer contactos con los peces gordos del desarrollo y hacerse con una porción del pastel consolero cada vez más grande, redundando así de forma proporcional en el desafortunado futuro de la Saturn. Más dura será aún la decisión de Core Design de parar el desarrollo para Saturn de *Tomb Raider 2*, limitándose simplemente al lanzamiento de *Fighting Force* en Japón, el único mercado en el que la máquina de Sega aún maneja cifras considerables. Si el sistema se sostiene todavía, se debe seguramente a la conversión prometida de *Quake*.

En los Estados Unidos la cosa es más grave. Se rumorea que T•HQ ha decidido no publicar toda la gama de conversiones de Psygnosis, es decir, nada más y nada menos que *Wipeout 2097, Destruction Derby 2, Krazy Ivan, Assault Rigs, Discworld, Sentient* y *Tenka*. Si a esto añadimos la decisión más que probable de la división americana de Eidos de rebajar todos los lanzamientos futuros de Sega, ya puedes suponer que los días de la Saturn están contados. Mientras tanto, en el entorno PlayStation todo marcha viento en popa.

# Lethal Enforcers 1 & 2

**Continúan los lanzamientos de juegos retro. Esta vez es Konami con la presentación para PlayStation de los clásicos arcade para pistola de luz *Lethal Enforcers* y *Lethal Enforcers 2*.**



Parece que te encuentres aquí de verdad. Felicidades, Konami.

En su tiempo, los escenarios y personajes digitalizados causaron furor, y casi seguro que la influencia del primero se dejó notar en la saga de *Virtua Cop*. Sorprendentemente, la segunda parte presentó una ambientación basada en el salvaje oeste. Ambos juegos aparecen ahora con toda su gloria en esta versión.

Konami ha prometido que tanto el sonido como los gráficos se mejorarán, pero por lo que hemos podido ver, los juegos siguen siendo fieles a sus orígenes. Los entornos están repletos de escondrijos y objetos detrás de los cuales se esconden unos malos que pueden aparecer en cualquier momento.

Como es lógico, esta versión permitirá utilizar la pistola Enforcer de Konami. Lo que no está tan claro es si la complicada jugabilidad soportará un lanzamiento a nivel «casero».




Los asesinos en potencia estarán encantados ante la posibilidad de disparar a actores digitalizados.



## Stop Press

... Desde su lanzamiento, en septiembre de 1995, PlayStation ha ofrecido cada vez más ventajas para sus usuarios. Esta vez, le ha tocado el turno al «Value Pack», que ya está disponible aunque de forma limitada. Este paquete contiene, además de la consola PlayStation, dos mandos estándar y una tarjeta de memoria y su precio estimado es de 26.900 pesetas.




## Bloody Roar

**Después de muchas sesiones de debate y discusión, los chicos de Virgin Interactive, han decidido que el juego, que inicialmente se iba a llamar *Beast, Beastorizer*, se llame *Bloody Roar*. Buen nombre para un *beat 'em up*.**

Con todo esto, no te sorprenderá saber que este singular juego de lucha se basa en animales. Casi todos los contendientes son tipos medio humanos que combinan la velocidad, la agilidad y el poderío de los animales salvajes con los lanzamientos, patadas y golpes de corte más humano.

Hudsonsoft, los desarrolladores (y creadores de los famosos juegos Bomberman), están particularmente orgullosos de su Modo *Rave*, que, cuando se activa (llenando una segunda barra de energía), cambia los combos al máximo, permitiendo conseguir series de ataques múltiples increíblemente rápidos. Además, en cada asalto desencadenarás espectaculares efectos pirotécnicos con tus movimientos especiales e incluso podrás comprobar que los golpes normales también gozan de una impactante iluminación.

Está claro que una buena gama de lanzamientos, movimientos especiales y combos no significan nada del otro mundo para un fan del *beat 'em up*, pero hay que decir que *Bloody Roar* tiene pinta de ser un juego de máxima categoría.

## Linda 3

***L**inda 3*, **que se está desarrollando en Japón, es un juego de rol para adultos. Pero, no lo entendáis mal. No se trata de una serie espectacular de obscenidades, no. En este título el jugador debe resolver una serie de dilemas que pretenden inculcar «importantes mensajes morales». ¡Genial!**



El juego se basa en un antiguo título para NEC, *Linda Cube*, pero ahora la acción se ha trasladado a un espectacular mundo tridimensional. Los dos personajes principales, Linda y Ken, son miembros del Lactomber Kings Ranger Corps y, aunque los detalles que tenemos sobre su jugabilidad todavía son escasos, parte de la acción se centrará en la localización y captura de animales que, más avanzada la partida, serán de utilidad. Si te sientes confuso no te preocupes. A nosotros nos pasa lo mismo. Suponemos que contaremos con más información en próximos números.

Una «aventura para adultos». No esperes palabras soeces ni alcohol por doquier.

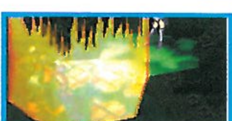
## Master of Monsters

**Primero apareció para la Sega Megadrive, por desgracia para ellos, pero ahora *Master of Monsters* está sufriendo un lavado en profundidad para su presentación en la PlayStation por cortesía de ASCII, la famosa empresa de mandos y periféricos.**

Es un juego por turnos en el cual el jugador debe reclutar una serie de monstruos para crear un ejército con ellos. Debes enfrentarte a otros «comandantes» que maneja el ordenador y que gozan de atributos propios. Por ejemplo, el jugador puede decidir si quiere ser un Nigromante, un Bárbaro, un Sirviente, un Héroe, un Hechicero, un Maestro de las Sombras, un Caballero o un Pitoniso. Los incondicionales del rol pueden estar contentos.

Una característica muy original de *Master of Monsters* es que, al contrario de lo que sucede en otras aventuras de estrategia, puedes unirte a tus monstruos en el campo de batalla, por lo que no te encargarás tan sólo de la estrategia de batalla sino que también podrás blandir tus armas y poderes al lado de tu ejército sanguinario.





Estos chicos de ASCII son muy versátiles: igual hacen un joypad que se atreven con un juego de rol tridimensional en tiempo real.

## Lara de pega

**La cosa tiene que ver con la reproducción en carne y hueso de Lara Croft, la encantadora actriz Rhona Mitra. Rhona trabaja para Eidos, y se dedica a meterse en la piel de Lara en ferias de juegos, bodas y cualquier fiesta que se precie por todo el mundo. Además, será la encargada de poner voz al más que posible *single* de *Tomb Raider*, un proyecto que está en manos del competente, aunque un tanto pasado de moda, Dave Stewart. La pobre Rhona ha tenido que tomar lecciones de canto.**

Sin embargo, parece ser que ahora, en su afán por el realismo, la chica ha ido demasiado lejos. La provocadora actriz se ha sometido a la cirugía plástica para aumentar el «perímetro» de sus senos y parecerse aún más a la súper dotada Lara Croft del juego original. Las cosas empiezan a pasarse de rosca...

### Lo último de Tomb Raider 2

**Os presentamos a continuación la lista de características más reciente de *Tomb Raider 2***

- **Iluminación dinámica a tiempo real**
- **Flash de luz en explosiones y disparos**
- **Iluminación controlable (en algunas partes puedes encender y apagar las luces)**
- **Ocasos a tiempo real (la luz del día se torna oscuridad)**
- **Arpón submarino**
- **Movimientos de escalada**
- **Escenarios exteriores**
- **Perfil de Lara más detallado**
- **La coleta de Lara se mueve**
- **Cambios de vestimenta de Lara**
- **Motor del juego mejorado**
- **Sistema de control más rápido**
- **Armamento nuevo**
- **Enemigos nuevos**
- **Niveles nuevos**



## La PlayStation conquista Granollers

**La ciudad de Granollers, en Barcelona, será la sede el día 23 de noviembre del II Concurso Anual de Videojuegos Ciutat de Granollers.**



Organizado por las tiendas especializadas locales, Iguana Games y Kame, el concurso contará con más de 40 *stands*, entre los cuales la PlayStation será la reina del lugar. De diez de la mañana a nueve de la noche ininterrumpidamente, todos aquellos fans de los videojuegos tendrán su punto de encuentro en La Porxada. El concurso, en el que se repartirán montones de premios —juegos, consolas, camisetas y demás—, será por eliminatorias. Es decir, habrá fases en las cuales los jugadores participantes se enfrentarán uno contra otro. Para todos aquéllos que no se atrevan a medirse con otros consoleros, habrá actividades paralelas: *stands* para jugar todo el día gratis a tus juegos favoritos, sorteos, presentación de nuevos juegos, etc. A lo largo de toda la jornada, un *VideoWall* mostrará a los presentes demos de los títulos más de moda. El acontecimiento contará con la presencia de gente del mundillo PlayStation que no desvelaremos para mantener la sorpresa. No faltes.



## Esos locos japoneses

Este mes lo que más nos ha llamado la atención no es el contenido de un juego, sino el ridículo interés que ha provocado.

*Derby Stallion* es un juego de carreras de caballos. En pocas palabras, se trata de apostar y ver a los jinetes luchando por la victoria. Gastas tu dinero (virtual) y, con suerte, puedes ganar una buena suma. Otra rareza más que, como mucho, podría llegar a vender unos cuantos miles de copias en Japón y no ver jamás la luz por tierras europeas. Pues no. Cuando se anunció su lanzamiento, la cifra de pedidos llegó hasta 1,2 millones. Una cifra muy superior a la que había conseguido *Final Fantasy VII*, el anterior *best seller*. Están locos estos japoneses.

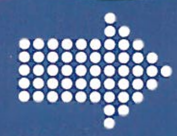
Cuando por fin salió a la venta se agotó casi al instante en todo el país. La locura fue tal que incluso se instalaron quioscos con el juego en las estaciones de tren para que los adictos jugadores no tuvieran que soportar la vergüenza de ser expulsados de sus hogares por sus esposas o hijos y pudieran jugar de camino a casa o al trabajo. Locura total.











Qué juegos vale la pena adquirir y cuáles no. ***PlayStation Power*** **es una revista que sólo examina versiones acabadas para PlayStation así que no te atrevas a comprar un juego sin haber leído esto primero...**






*Colony Wars:* ¿Otro súper éxito de Psygnosis? (12)

*G-Police:* Juego futurista de altos vuelos en 3-D. (16)

*Abe's Oddysee:* Disfruta del pequeño monstruito. (20)

**¡El negocio!**
Toda la información esencial que necesitas sobre distribuidores, precios, posibilidades multijugador y periféricos compatibles la encontrarás en este apartado.



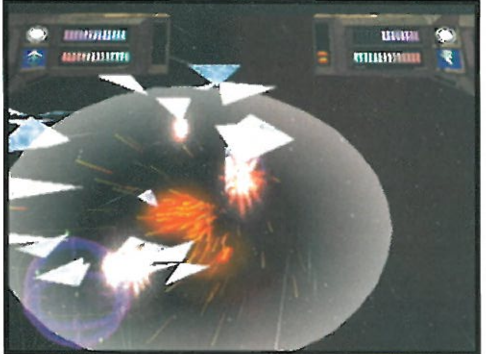

**Cada mes lo más perfecto: el mejor juego para comprar está identificado con este símbolo.**




**Súper truco**
Te da una idea sobre cómo jugar. Y te ayuda a empezar cuando has adquirido el juego.

**Puntuaciones**
Terribles días de esfuerzo y noches de debate volcados en un número. Un examen, si tú quieres.

2 = *porca miseria*
5 = suficiente
7 = buen esfuerzo
8 = ¡un éxito!
9 = ¡cómpralo!
10 = ¡perfecto!




De: Sony/Psygnosis
Disponible: Noviembre
8.490 pesetas

1 Jugador
Tarjeta de memoria
Pad analógico compatible

# Colony Wars

**Desde el principio de la era de los videojuegos, la guerra interestelar ha sido uno de los temas que más ha interesado a los jugadores. Es futurista, exótico y fascinante. No es de extrañar, ya que su nacimiento coincidió con el fantástico éxito que supuso la aparición de la película *La guerra de las galaxias*. Desgraciadamente, los pocos juegos que durante este tiempo han visto la luz en un intento por emular la epopeya intergaláctica de George Lucas han acabado pareciendo más una «Guerra del aburrimiento» que una emocionante aventura al estilo de la famosa trilogía. En la mayor parte de los casos, estos juegos carecen del enfoque apropiado y se decantan más bien por un espíritu parecido al de *2001*, con una atmósfera quizá muy bien recreada pero lejos de proporcionar la acción trepidante que todos esperamos.**

El juego más famoso de este tipo, la saga de *Wing Commander*, incluso reclutó entre sus filas al propio Mark Hamill (Luke Skywalker en la película) para que participara en las secuencias de vídeo de alta tecnología del título. Por desgracia, la crítica fue unánime al destacar que semejante experiencia fue un fracaso ya que su jugabilidad (la poca que incorporaba) se veía muy limitada por unos omnipresentes fondos negros repletos de puntitos brillantes en la distancia. La cuarta entrega tampoco consiguió fascinar a nadie, ni siquiera por el hecho de mejorar los gráficos o por incluir algunas secuencias de vídeo animado realmente buenas. Parece ser que el espacio es demasiado grande para proporcionar algo de diversión, independientemente del dinero que se invierta en cada intento.

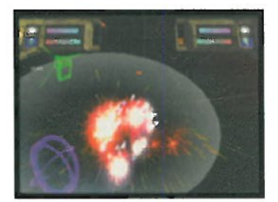
Pero, aquí llega Psygnosis que, por supuesto, no piensa de la misma manera. ¿Y, por qué no? La todopoderosa compañía cuyos equipos de desarrollo revolucionaron el mundo de los juegos de carreras con *Wipeout* y *F1* (y de paso ayudaron a afianzar la calidad de la PlayStation en el mercado) confía ciegamente en que *Colony Wars* será capaz de llegar donde ninguna otra epopeya espacial ha llegado jamás.

Para empezar, seguro que el guión de la historia no se lleva ningún premio. En pocas palabras, se trata de un vasto imperio intergaláctico que un día decidió extenderse más allá de sus límites terrestres (de ahí lo de *Colony*, colonia en castellano) y cuya armada espacial es odiada hasta en los límites más remotos (*Wars* significa guerras). Debido al empeño que esta Armada Terrestre pone al ejercer su, a primera vista, ilimitado poder de la manera más despiadada, no es




El enfoque exterior. Eso de ahí es tu nave.




Una bonita explosión. Podrás ver cientos a lo largo de todo el juego.

## Súper truco

**Haz caso de las sesiones de entrenamiento, ya que *Colony Wars* hace gala de un sistema de armamento complicado que te proporciona una cantidad limitada de misiles y armamento antiescudos. Para enfrentarte a las persecuciones con garantías, también es de gran importancia que practiques con el acelerador, ya que resulta esencial para las batallas aéreas en lugares angostos.**


Nunca puedes acercarte de verdad a las estrellas y planetas, por mucho que parezcan mayores.


Utiliza tus armas anti radar para bajar a esta plataforma y facilitar así el abordaje posterior de tus propias fuerzas.






Inutilizada la plataforma de mando enemiga, tu próxima misión será escoltar a la nueva y vulnerable fuerza de ataque.

de extrañar que en toda la galaxia se esté incubando la semilla de la revolución, una revolución que encabeza el siniestro Padre. Tú eres un miembro de esta Liga de Mundos Libres y el juego te conducirá nivel tras nivel y misión tras misión hasta el enfrentamiento apocalíptico final que es la gran Guerra de Colonias (*Colony War*). Las secuencias de vídeo animado prerrenderizadas que preceden a cada grupo de misiones y que nos cuentan esta lucha son de una calidad excepcional y su impactante sonoridad nos recuerda al mejor *Darth Vader*.

Si analizamos el juego en si, veremos que *Colony Wars* es sensacional, un auténtico ganador que fácilmente podría situarse entre los títulos de mejor factura de Psygnosis (que es como decir que tiene el mejor aspecto que hoy día puede conseguir un juego). Los gráficos de alta resolución son impactantes y nunca antes un juego había conseguido plasmar una guerra espacial a gran escala de manera que se acerque tanto a la concepción que la mayoría de nosotros tiene de un conflicto de estas características. En las escenas de batallas entre naves, el espacio adquiere un aspecto impactante, ya que se llena de peligrosos rayos de energía de todos los colores mientras

Espacio vacío. No te preocupes, seguro que el enemigo no andará lejos.



Una vez inutilizadas, las naves enemigas arden y es más fácil seguirlas.



Una de las naves enemigas más grandes y poderosas.

Al principio de cada misión, las naves se acercan muy deprisa.

## ¡Prepara tus deditos!

Si dispones de un pad analógico enhorabuena, ya que es estupendo para jugar a *Colony Wars*. Su perfecto manejo y la brillantez en la respuesta de sus controles constituyen la mejor razón para invertir los ahorros en uno de estos mandos.




Con el pulgar derecho controlarás la aceleración y las vueltas; con el izquierdo los giros y la dirección, y con los botones laterales dispondrás de las armas.




Sí, Colony Wars es compatible con el joystick doble de Sony que se prodiga tan poco. Si tienes uno... ¿nos lo prestas?

## Puntos a favor

Volar hacia el sol

Hacer estallar una nave enorme

Algunas de las escenas

Poder jugar con el pad analógico

La impresionante banda sonora orquestal

Más de 70 misiones

No saber a ciencia cierta quién se supone que eres; quizá un chiquillo ambicioso que viene de una pequeña granja en el desierto. Deberían decirlo

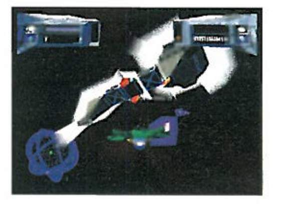
Demasiadas misiones parecidas, por mucho que digan en la introducción

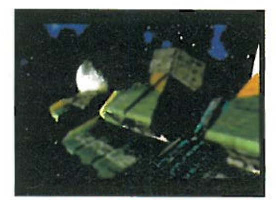
El hecho de ser castigado y, al final, hasta exiliado, por disparar sin querer a naves de tu bando

La ramificación de las misiones, que al final te hace sentir como si tuvieras muy poco que perder

## Puntos en contra







Una explosión y secuencias de vídeo animado.



## Ramificarse

***Colony Wars* se ramifica después de cada misión. Es decir, dependiendo del resultado de una misión (si se fracasa o se sale victorioso/a), tendrás una o dos opciones. Si, por ejemplo, fracasas en el intento de destruir un sistema de alarma, tu campaña cambiará por completo. Si, por el contrario, logras despejar el camino para la fragata que viene por detrás, pasarás a incorporarte a la invasión. Todo el juego se construye mediante estas misiones entrelazadas, como si de un árbol se tratara. Por lo tanto, tienes un montón de misiones a las que enfrentarte.**

**El problema es que nunca puedes enfrentarte dos veces a la misma misión, y si fracasas no tienes la oportunidad de volver a intentarlo. Lo único que puedes hacer es esperar a acabar el juego y, después de disfrutar de una escena final de excelente factura, estudiar la pantalla que te presenta el camino que has seguido; desde ahí podrás repetir la misión que prefieras, si es que todavía te acuerdas de cuál era la que querías volver a intentar.**





Por fin, aquí tienes una imagen de cerca de una nave enemiga. A esta distancia, no resulta muy difícil acertar.

Pedazos flotantes de un crucero de la Armada que acabas de destruir.

que las pequeñas «estrellas» parecen acercarse o alejarse de tu nave, de modo que puedas apreciar con exactitud la velocidad y la dirección en la que te mueves. Y, para qué lo vamos a negar, jamás habíamos visto una iluminación como la de este juego. Quizá sea por los contrastes de los diferentes esquemas de color del espacio exterior, pero *Colony Wars* parece estar dotado de la madre de todas las fuentes de luz. Por ejemplo, si vuelas hacia el corazón de cualquier estrella no podrás leer los instrumentos de a bordo debido al resplandor y tampoco podrás ver a ninguna nave, ya sea amiga o enemiga, que pueda cruzarse en tu camino. A lo mejor es un inconveniente, pero tiene un aspecto bestial. Y los efectos luminosos de este tipo te esperan casi a cada paso que des. Sin duda alguna, el universo de *Colony Wars* es estupendo e impactante en grado sumo.

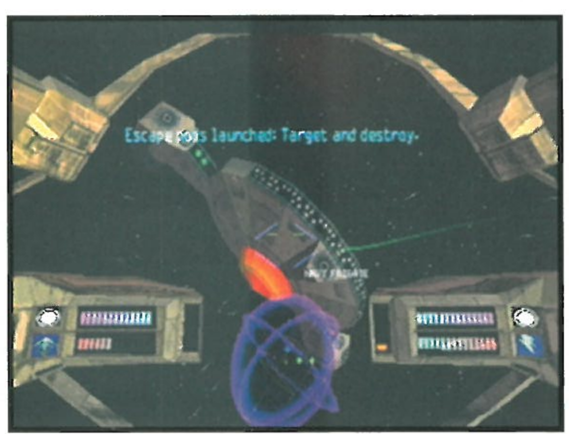
Para contrarrestar la poca originalidad del argumento, los chicos de Psygnosis han diseñado algunas de las naves más imaginativas que se han visto nunca. Además de ser de una rareza fascinante o de una enormidad intimidatoria, estas bellezas espaciales se mueven y giran a la impresionante velocidad de 30 cuadros por segundo, aunque en verdad parece que lo hagan a 60, ya que la suavidad de su manejo es excepcional. Y, recuerda que todo esto se presenta con una alta resolución de gran calidad.

El aspecto de estas naves es tan bueno porque *Colony Wars* quiere que te acerques a ellas. Los chicos de Psygnosis se han dado cuenta de que la distancia en los combates, que era la norma general en los juegos espaciales anteriores, era un error, y por eso se han asegurado de que en su juego, las batallas sean mucho más próximas y personales. Por eso, a la hora de acabar con un enemigo, parecerá realmente que te encuentres a los mandos de una nave espacial en medio de la «fiesta» y no en Cabo Kennedy dirigiendo desde lejos los destinos de la flota. El empeño es tal que, para forzarte a que te sumerjas en el fragor de la batalla, el alcance de tus misiles es más bien corto y disponen de un mecanismo de seguimiento muy exigente. Mejor, así podrás apreciar en su salsa el buen diseño de los controles.

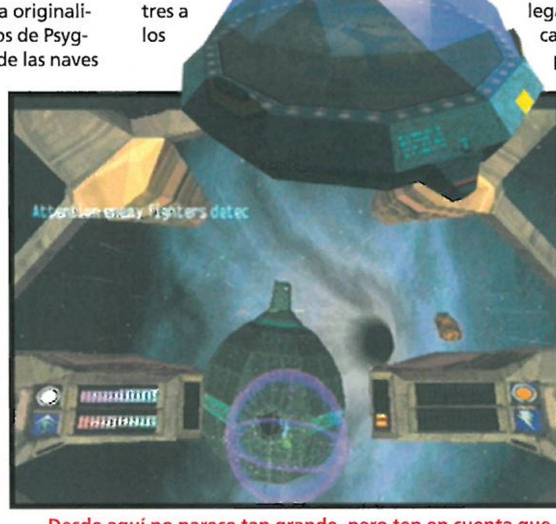
En el espacio no existen los conceptos de «arriba» y «abajo», así que deberás ser capaz de moverte bien en las tres dimensiones, mejor incluso que en un simulador de vuelo, donde al menos cuentas con el horizonte como punto de referencia. Para un mejor manejo te recomendamos el pad analógico, aunque el que va con la consola está perfectamente preparado. Con un poco de práctica serás capaz de girar y acelerar con unos movimientos de gran fluidez. El único problema es que *Colony Wars* te obligará a retorcer el cuello y a agitar el trasero en la silla como si te estuvieran aplicando descargas eléctricas. Estás avisado/a.

Para acabar con las especificaciones técnicas hablaremos del sonido. La impresionante banda sonora es de naturaleza sinfónica (como en *La guerra de las galaxias*), y los efectos de sonido incluyen las instrucciones y ruegos de tus colegas por radio y el típico estruendo escandaloso de las batallas espaciales, repletas de explosiones, zumbidos y demás parafernalia sonora.

Sin embargo, el juego peca un tanto de falta de adictividad. Si analizamos su estructura vemos que se divide en una serie de misiones que se ramifican y, como siempre pasa, la resolución de una misión te conduce inexorablemente al inicio de una nueva. El planteamiento es correcto, pero falla por un par de razones. En primer lugar, a pesar de que hay una gran variedad de misiones y objetivos, al final siempre acabas haciendo lo mismo. Te desplazas por el espacio y disparas a otras naves. No es que tengamos nada en contra, en realidad es muy divertido, lo que pasa es que al final uno se siente excluido de esa guerra que se desarrolla a



Una fuga de la prisión. Debes destruir el crucero enemigo antes de que pueda capturar a los fugitivos y largarse.



Desde aquí no parece tan grande, pero ten en cuenta que estás muy lejos. Acércate y verás lo enorme que es.

## Información en pantalla

**Puedes elegir entre tres enfoques diferentes (detrás de la nave, una cabina virtual o un enfoque interior) pero los tres presentan una disposición similar. Echémosle un vistazo.**

El nivel de escudo de tu nave. Cuando la barra se acaba vuelve a rellenarse una vez más. Si agotas esta segunda, estás muerto/a.

Este indicador muestra tu estado de fuerzas.



Aquí podrás analizar el estado del enemigo y comprobarás sus niveles de escudo y protección.

El enfoque interior también selecciona a la nave que tienes más cerca, y te dice si estás apuntando a una nave amiga o si tu misil se dirige a un enemigo.

Este globo azul giratorio es tu escáner tridimensional. Cuando los enemigos (en azul) están delante tuyo el punto que los identifica se vuelve opaco. Si están detrás el punto será transparente. Simple y efectivo. También puedes hacer que este dispositivo se haga más grande o más pequeño, cosa que es de gran ayuda para los combates.

Por suerte, las estelas que dejan tus armas son de diferentes colores; así no tendrás que estar mirando constantemente el indicador de la esquina superior izquierda. Las armas azules atacan al escudo enemigo, las rojas acaban con su protección. Las armas de los enemigos también son de colores diferentes para que puedan distinguirse.

nuestro alrededor. Acabar con una instalación enemiga de interés estratégico o destrozar una nave sólo se diferencia en el tipo de armamento a utilizar. No hay posibilidad de un abordaje o algo parecido. Uno debe limitarse a elegir el arma correcta y hacer volar el objetivo en pedazos.

Es verdad que, a medida que el juego avanza, ofrece mayor número de sorpresas, tales como naves camufladas o refuerzos enemigos que aparecen inesperadamente, pero al final todo desemboca en lo mismo. Quizá una pizca de estrategia, o un elemento comercial tipo *Elite*, o algo así, podría haber animado un poco el juego. O, a lo mejor, destacar un pelín más el elemento humano, por



Al cabo de un rato todo tiene el mismo aspecto.



Más secuencias de vídeo animado dramáticas

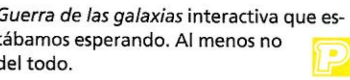
ejemplo haciendo que el protagonista, o sea tú, sea una persona y no un piloto sin cara ni nombre que se ve arrastrado a los intríngulis de una guerra intergaláctica de grandes proporciones. Pero, incluso si fracasas en tu misión, el juego sigue ramificándose y te ofrece la posibilidad de enfrentarte a otras misiones, seguro que desarrollando labores más defensivas pero permitiéndote seguir al fin y al cabo. Esta ramificación interactiva del argumento está muy bien, pero al final, como siempre, tienes una misión a la que hacer frente; parece como si no tuvieras nada que perder.

Si consigues acabar el juego por cualquiera de los caminos que hayas elegido, no te preocupes, ya que podrás enfrentarte a más intentos diferentes. En pantalla aparecerá la ruta que acabas de finalizar y de forma sombreada podrás ver todas esas ramificaciones que no has seguido en cada paso. Por lo tanto, ahora es el momento de repetir cada capítulo y en tus manos está el ganar o perder para poder obtener las misiones a las que no tuviste acceso la vez anterior. En última instancia, el objetivo consiste en jugar a todas y cada una de las misiones y, claro está, el mejor resultado posible sería el de ganar tantas batallas como pudieras para la Liga. En los dos discos que componen el juego, que viene con voces y textos en castellano, hay más de 70 misiones esperándote, así que no puedes quejarte de que *Colony Wars* carece de incentivos. La pregunta es: ¿será alguien capaz de tener paciencia suficiente para acabar todas estas misiones?

Por lo que se refiere a aspectos técnicos no hay duda que se trata de un auténtico ganador y, «epopeya espacial» es el mejor calificativo que se puede encontrar para semejante aventura. Sin embargo, aunque se trata del mejor intento de combate espacial que se ha llevado a cabo hasta la fecha, *Colony Wars* no es la *Guerra de las galaxias* interactiva que estábamos esperando. Al menos no del todo.

### Puntuación

**Acción**





| | |
|---|---|
| Jugabilidad | 4 |
| Originalidad | 3 |
| Adictividad | 4 |

**Gráficos**

| | |
|---|---|
| Animación | 3 |
| Efectos | 4 |
| Presentación | 5 |

**Sonido**



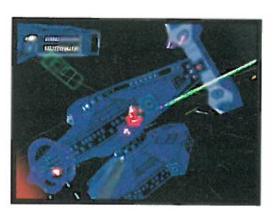
| | |
|---|---|
| Música | 5 |
| Efectos | 4 |
| Ambientación | 3 |

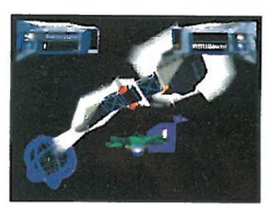
***Colony Wars* es, sin duda, una auténtica obra maestra. Técnicamente es casi perfecto y proporciona un montón de acción, pero en el fondo le falta algo de variedad.**

Power

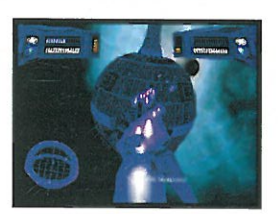
**8**

Valoración

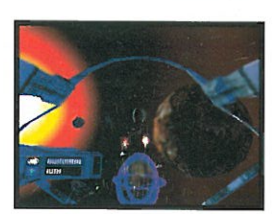




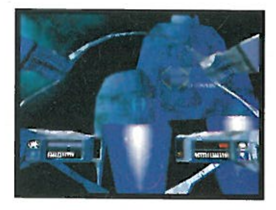


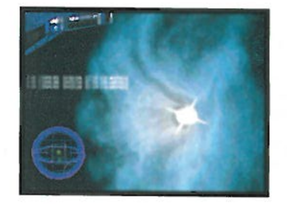






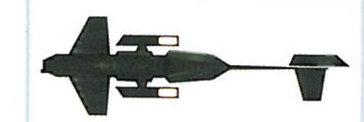
















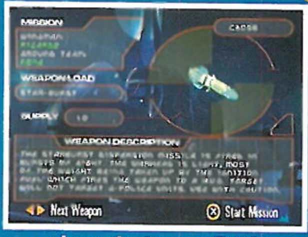


## Carpeta

Una sugerente voz femenina explica cada misión mientras en la pantalla se muestran cada uno de los objetos o enemigos que se mencionan. Después de esto, llega la pantalla de las armas que te enseña cuáles, de entre las más de 20 disponibles, te han asignado para completar tu misión. Hay bombas, misiles, bengalas localizadoras de objetivos, láseres. Todas tienen su utilidad, pero descubrirás que ninguna te brindará mayor servicio que tu fiel cañón y tus cohetes.



Un dibujo de los vehículos que te encontrarás ...



... después, te enseñarán qué armas te han asignado.

De: Sony/Psygnosis

Disponible: Sí

8.490 pesetas



1 Jugador



Tarjeta de memoria

Pad analógivo

¡Perfecto!

# G-Police





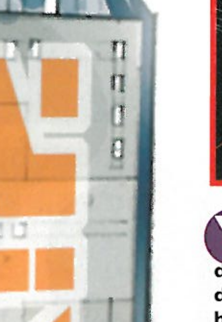


Ya hace más o menos un año desde que se empezó a hablar de los juegos PlayStation de segunda generación. El segundo gran paso hacia delante. La cuestión es que después de haberse sometido a la contrareloj de crear programas como *Ridge Racer*, *Wipeout* y *Toshinden*, los diseñadores, por fin, tenían la experiencia y, sobre todo, el tiempo necesario para poder realizar su trabajo a conciencia. Esto debía traducirse en la aparición de una nueva era de juegos mucho mejores que los anteriores. Pero, las cosas no ocurrieron exactamente así.

Sí, hace un año aparecieron juegos geniales como *Crash* y *Tomb Raider*, pero nunca se consiguió dar el significativo «segundo paso» que tanto esperábamos. Sin embargo, la buena noticia es que, con un año de retraso, está a punto de ocurrir.

Dentro de pocos meses van a aparecer un gran número de magníficos jue-

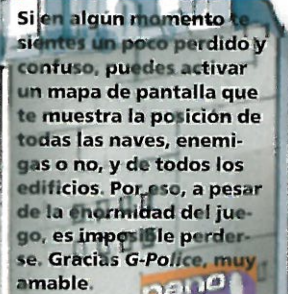
## Súper truco



Si en algún momento te sientes un poco perdido y confuso, puedes activar un mapa de pantalla que te muestra la posición de todas las naves, enemigas o no, y de todos los edificios. Por eso, a pesar de la enormidad del juego, es imposible perderse. Gracias *G-Police*, muy amable.



Muchos de los objetivos son terrestres: coches y bicicletas.



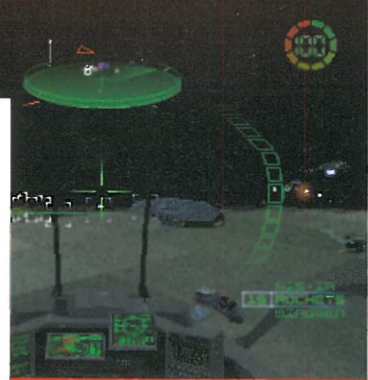
Las mejores explosiones que hemos visto nunca. Es nuestra opinión.



También puedes seleccionar vistas externas y superiores pero...



... la visión desde la cabina es, con mucho, la mejor.



El escáner circular te mantiene informado de todos los movimientos.







También puedes disfrutar disparando a las inofensivas naves de civiles.


Ésta es una captura del juego en marcha. ¿Impresionado?


¿Ves el ajuste de imagen en la parte superior? Es una lástima.

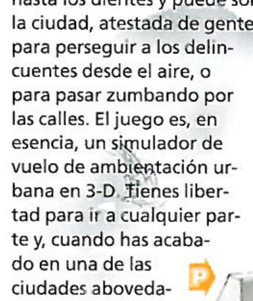

Ataque terrorista en el recinto Nanosoft. Deja, ya me encargo yo de estos granujas.



**"El hecho de que no puedas ver nada, no importa demasiado. Siempre hay cosas más importantes que requieren tu atención"**

gos. Tendrás que renunciar a las natillas de chocolate, a tu piso de soltero y a toda tu vida, en general, si quieres comprártelos todos. Si le echas un vistazo a esta revista y a nuestros próximos números, entenderás qué es lo que queremos decir. Ha llegado el momento que todos los consoleros PlayStation estábamos esperando. Y en los primeros puestos de esta nueva cosecha de súper juegos nos encontramos con *G-Police* que, por si fuera poco, viene traducido con voces y textos en castellano.

Y, ¿qué tiene de especial? Para empezar a ponerte la miel en los labios, te diremos que *G-Police* viene en dos CD. Tiene una de las mejores intros de todos los tiempos (y la más larga). Y, para terminar, lo mejor de todo: es el juego más absorbente y complejo que hemos probado jamás.



No solemos detenernos para hablar de músicas celestiales, o grandes puestas en escena, ni de tantos y tantos aspectos grandilocuentes de que constan los juegos. Vamos a dejar que descubras el argumento por ti mismo. Y, para que te vayas acostumbrando a la velocidad del juego, te explicamos de qué va *G-Police* en un abrir y cerrar de ojos. Tú eres un piloto «G-Police» en una de las colonias exteriores de Calisto (una de las lunas de Júpiter). Te toca vivir en una era en la que las grandes corporaciones mandan más que los gobiernos de la Tierra, que está completamente sometida. ¿No suena muy original? Exacto. Espera a ver el juego. Se nota que alguien ha mamado a conciencia de las fuentes de *Blade Runner*.

Y, en cuanto al juego propiamente dicho, recuerda bastante a *Syndicate Wars*. Grandes multinacionales hacen la guerra en ciudades futuristas con calles futuristas. Gente que tienes que proteger, objetos que encontrar y cosas que destruir, y así sucesivamente, a lo largo de diferentes misiones hasta el juicio final. En resumen, nada que no hayamos visto antes. Sin embargo, como pasaba con *Tomb Raider*, *G-Police* se sitúa dentro de los primeros puestos gracias a una combinación perfecta de niveles bien diseñados y unos gráficos excelentes.

Tú pilotas una nave de asalto Havoc. Básicamente, es un helicóptero pero sin rotor (una hélice hubiera quedado muy anticuada). Este artefacto va armado hasta los dientes y puede sobrevolar la ciudad, atestada de gente, para perseguir a los delincuentes desde el aire, o para pasar zumbando por las calles. El juego es, en esencia, un simulador de vuelo de ambientación urbana en 3-D. Tienes libertad para ir a cualquier parte y, cuando has acabado en una de las ciudades aboveda-


Derriba a los enemigos y empezarán a girar sin control, empotrándose contra el suelo o estrellándose espectacularmente contra los rascacielos.



## Tu fiel compañero

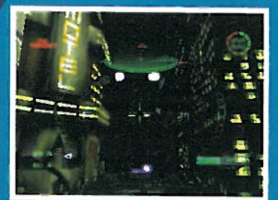
Para acompañarte en muchas de tus misiones, ahí está tu fiel aviador, pilotando una nave Havoc idéntica a la tuya. Este colega controlado por ordenador vuela por ahí, eliminando objetivos por su cuenta hasta que lo seleccionas como harías con cualquiera de tus armas y pulsas fuego. Entonces, él se encarga del objetivo que has elegido en ese momento como blanco, persiguiéndole y disparándole implacablemente hasta que deja de existir. Un buen uso de tu piloto de las fuerzas aéreas (ordénale que te ayude a destruir los objetivos de gran tamaño) resulta esencial a medida que avanzas en el juego. Otra cosa más: mientras estás dando vueltas por ahí, persiguiendo objetivos y lanzando misiles, asegúrate de que realmente has apuntado a un enemigo antes de abrir fuego...

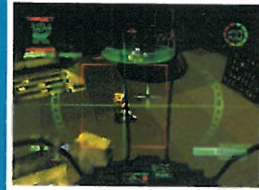

Tu colega siempre está al alcance de tu mano, siguiéndote o explorando el terreno delante de ti.

«Lanza» a tu aviador y te ayudará a acabar con el objetivo que hayas señalado.

## ¡Cuerpo a tierra!

¡Tres androides mineros se han vuelto locos y han empezado a disparar a diestro y siniestro! Un día como cualquier otro para un aviador de las fuerzas aéreas...


Sigue la flecha roja hasta el primer objetivo. Pasa zumbando entre los edificios y el tráfico aéreo. Es como en *Blade Runner*.

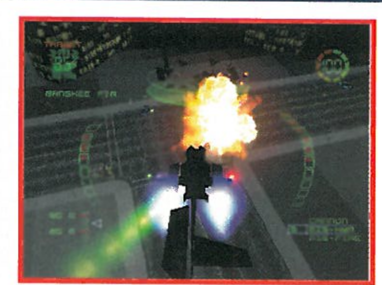

Tu escáner te dirige hacia tu primer objetivo. Ahí está. Lánzale un misil. Comprueba su identidad y abre fuego.


Evita el fuego cruzado y sigue disparándole. Con un 11% de energía (el máximo) no le queda mucho tiempo de vida.


Llegó la hora de pasar al objetivo número dos. Ahí está, en el puente. Con cuidado, no dejes que se mueva, mándale un misil y...


El mundo de *G-Police* es enorme y está súper poblado por naves.

Los visores verdes te marcan el objetivo para que sea más fácil seguirlo.


A medida que las misiones avanzan, necesitas mejor armamento.

das, puedes volar hacia abajo y salir por uno de sus túneles hasta otra ciudad (sin tener que esperar ni un segundo a que se cargue). Hay nada menos que 35 túneles. Todo esto es demasiado para asimilarlo de golpe y precisamente por esta enormidad del terreno de juego, más la diversidad de enemigos y la cantidad ingente de armas disponibles, los desarrolladores han puesto los cinco sentidos en conseguir que jugar resulte lo más sencillo posible. Algo que han logrado, sin lugar a dudas.

Para empezar, es de agradecer ese súper escáner que aparece en la parte superior de la pantalla o, más exactamente, la flechita roja en su circunferencia. Ésta siempre señala el punto de interés más cercano. Siempre. Gracias a ella, es imposible perderse. A diferencia de cualquier otro juego de estrategia con el que hayas jugado hasta ahora, nunca te preguntarás: «¿qué se supone que tengo que hacer ahora?» Genial.

Además, también tienes tu escuadrón de aviadores para que te echen una «alita». Pilotan la misma nave Havoc que tú y vuelan junto a ti, asedian a los malos y charlan contigo por radio. Estas «conversaciones» radiofónicas te mantienen informado de lo que pasa y te dirigen hacia nuevos objetivos. Las misiones no son tan rutinarias como pudiera parecer en un primer momento, cuando te dan las instrucciones. Por ejemplo, estás a punto de completar la que parece ser una simple misión del tipo «sigue al malo hasta su guarida secreta», cuando, de repente, estás dentro de una enorme

## Alterofilia dactilar

La verdad es que jugar a este juego puede requerir una destreza de pianista. Además de utilizar el D-pad para controlar tu dirección, los movimientos se multiplican por dos cuando seleccionas las armas usando el botón Círculo al mismo tiempo. Puedes ajustar tu altitud con los botones laterales izquierdos, mientras que si mantienes los dos apretados «bloqueas» tu altitud y esto te permite volar de lado. Es un placer absoluto jugar con el pad analógico. El pad izquierdo te permite girar en redondo y ladear tu nave a una velocidad que va desde el paso de tortuga hasta la velocidad del rayo (con lo cual el freno deja de tener sentido). El pad derecho te ofrece la posibilidad de mirar a tu alrededor, como si estuvieras en una cabina virtual, independientemente de la dirección en la que estés volando. ¡Genial!




Marcha atrás. Manténlo pulsado y, al final, vuelas hacia atrás. Púlsalo dos veces para parar en seco.

Marca hacia delante. Pulsa dos veces para activar el retropropulsor y escapar zumbando o perseguir a toda velocidad.

Manténlo pulsado y utiliza el D-pad para seleccionar tus armas. No se usa en el modo analógico.

El modo pad analógico sirve para seleccionar la dirección o el arma.

El botón de fuego. Dispara las armas seleccionadas, ya sean misiles o cañones.

Control de dirección. Va desde un giro lento hasta una barrena de infarto. Absolutamente genial.

Cabina virtual. Puedes mirar en una dirección, aunque vueles en otra. Una locura.



Apunta a la nave en pantalla. Pulsa de nuevo para establecer un ciclo para múltiples agresores.

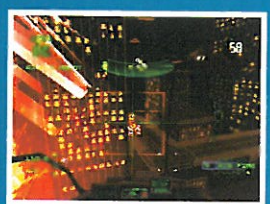
Vuelo vertical hacia arriba. Ideal para esquivar el fuego enemigo.

Freno aerodinámico. No sirve de nada con el pad analógico. Con el D-pad puedes conseguir giros rápidos.

Vuelo vertical hacia abajo. Púlsalos los dos a la vez para bloquear tu altitud y volar ladeado.






... ¡Qué diablos es esto! ¡Enemigos en tu zona! ¡No sientes las piernas! Es hora de entrar en combate.


Mientras, el robot final está en el recinto de Nanosoft en otra bóveda. Párale los pies antes de que acabe con todo el lugar.


¿Que no te quedan misiles ni otras armas? Vuelve a la base y repón tus suministros con esta práctica plataforma antes...


... de enfrentarte con los tres robots que todavía están atacando el cuartel general de *G-Police*


Éste es el aspecto provisional de los androides. Todos los vehículos de *G-Police* están diseñados meticulosamente.

nube de enemigos. Entonces, rápidamente, lanzas una bengala para que el personal de tierra pueda situarse en posición. Finalmente, cuando el objetivo acaba de revelar el paradero de su plataforma de armamento, te divisa, abre fuego sobre ti y acabas brindando a su salud. La flechita mágica y el montón de «al habla» del juego te mantienen siempre al tanto del objetivo y muy, muy implicado en la historia. Después de haber jugado con *Syndicate Wars*, donde toda la emoción residía en creerse el hecho de robar un coche minúsculo y, respecto al argumento, parecía que te habías enganchado a media película, está claro que el nivel de interacción y la cantidad de orientaciones que te ofrece el juego, sitúan a *G-Police* a años luz por delante de la cada vez más numerosa competencia en el género de la acción/estrategia.

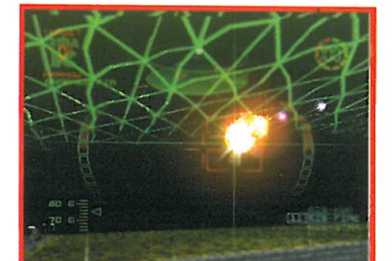
La verdad es que pilotar un Havoc a veces puede resultarte muy difícil. No hay más remedio que utilizar todos los botones, pero la posibilidad de adaptar los controles a tu gusto, asignando cada función a un botón cualquiera, facilita bastante la tarea. Aun así, te pasarás las primeras seis o siete misiones estrellándote contra los edificios (lo que te supondrá una cierta pérdida de energía) y debatiéndote en el aire como una mosca borracha, al tiempo que intentas apuntar al enemigo. Si pulsas un botón lateral, un misil perseguirá a la nave que esté en ese momento en tu campo de visión. Desde ese preciso instante, el pobre infeliz quedará condenado a una muerte segura. Aparecerá un cuadradito intermitente en tu escáner 3-D tipo *Elite*, encuadrado para siempre en tu campo de visión. Los primeros misiles requieren que estés justo delante del objetivo, pero los modelos más sofisticados (que se te asignarán en misiones más avanzadas) lo buscarán donde quiera que se encuentre.

Selecciona algo y en la parte superior izquierda de la pantalla aparecerá su identidad y su nivel actual de energía. Esto te permite tener en cuenta el estado de todas las naves que están a tu alrededor. Y, para facilitarte un poco el trabajo, los malos, a pesar de poseer una Inteligencia Artificial muy elevada, a menudo emprenderán la huida sin alejarse ni un ápice de tus visores, lo que llevará a un montón de emocionantes persecuciones a través de calles y cielo, mientras tú acribillas su cola humeante a balazos con cartuchos de una ametralladora de 30 mm.

Aquí no hay ni cambios bruscos de dirección ni escapadas a toda velocidad, sólo el más puro, tenso y maravilloso combate aéreo en tres dimensiones. Así, además de una estrategia de inmejorable calidad y de una buena dosis de Inteligencia Artificial, resulta el mejor juego de vuelo/combate para PlayStation.

Claro que siempre hay algún aspecto que podría ser mejorado y, por desgracia, en este caso es importante. Toda esa Inteligencia Artificial, esa velocidad y esos gráficos exquisitos salen un poco caros y el precio es la decepcionante corta distancia de la definición de la imagen. Nos encontramos con una ciudad cuyos edificios y barcos surgen de la oscuridad como si se tratara de uno de esos libros infantiles que contienen unos dibujos que se levantan al abrirse. Existe una opción para cambiar la definición de la imagen por una máxima calidad en las imágenes más cercanas y un fondo más suave (ver el recuadro adjunto) pero, a pesar de todo, la oscuridad sigue estando demasiado cerca. Curiosamente, lo que significaría una muerte segura para un juego en 3-D, en realidad no afecta mucho a *G-Police*. Siempre hay cosas más importantes que requieren tu atención. Tienes que localizar artilugios en tu escáner, escaparte a tiempo antes de morir acribillado, y perseguir a los malos. El hecho de que no puedas ver nada aparte del paisaje más inmediato no importa demasiado. Parece una locura, pero es verdad.

Ése es el único defecto de *G-Police*. En realidad, es un juego de adquisición obligada. Combina *Command & Conquer*, *Syndicate Wars* y estrategia basada en niveles con lo mejor de los *shoot 'em up* en 3-D para PlayStation. Es una mezcla que no puede fallar y el mejor juego de disparos del '97.


Las misiones más avanzadas muestran un paisaje distinto, menos urbano.


Las 35 misiones son muy diferentes y están muy bien diseñadas.



## Puntuación



### Acción
- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad



### Gráficos
- Animación
- Efectos
- Presentación

### Sonido
- Música
- Efectos
- Ambientación

Un monstruo de juego; épico y apasionante. Sin igual. Enorme, complejo, precioso, deslumbrante, sorprendente, absorbente, dificilísimo, interesante y brillante.

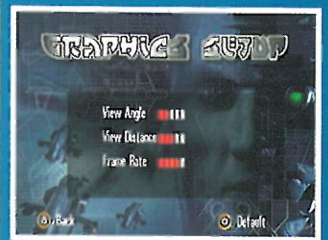
Power


9

Valoración

## Mayor o menor definición

Es magnífico. *G-Police* ha conseguido que PlayStation supere sus propios límites permitiéndote escoger la apariencia del juego. En pocas palabras, puedes optar por un estrecho ángulo de visión (es decir, un área de visión restringida) y una distancia de visión corta (o sea, hasta qué distancia puedes ver), con lo que obtienes un suave fondo de imagen. También puedes escoger un amplio ángulo de visión para ver a mayor distancia, pero funciona un poco brusco a causa de un fondo de imagen reducido. Tú eliges.



Mueve una barra y las otras dos se desplazarán en consonancia.


Si eliges una visión amplia y alejada, tienes esto.


Si prefieres un suave fondo de imagen, obtienes esto otro.


Las Granjas Hostiles son un triste matadero industrial en el que los únicos toques de color provienen de las manchas de sangre.

## Artilugios...

**... Evita**


**Minas.** Toca una de esas monadas rojas y estás muerto. Están estratégicamente situadas para que no puedas evitarlas.


**Bombas.** Para desactivarlas necesitas agacharte cerca de ellas y hacerlas explotar cuando se iluminan de color verde. Un momento muy tenso.

**... Utiliza**


**Interruptores.** Para iluminar cerraduras, abrir puertas o accionar mecanismos. Normalmente es muy difícil llegar a ellos.


**Puntos de información.** Pon tu palma en el agujero y aprende los secretos del juego. Más tarde conseguirás las claves.


**Cañerías.** Salta y vete a cualquier otra parte. Muy inteligente. Las importantes necesitan ser activadas con un interruptor separado

**De:** New Software Center/GT Interactive
**Disponible:** Sí
**8.990 pesetas.**







# Abe's Oddysee

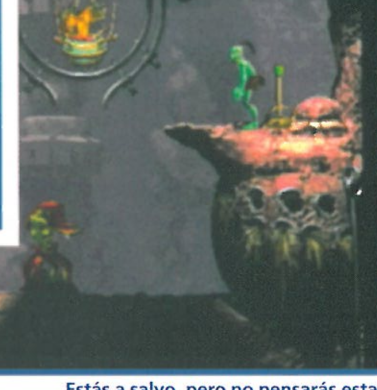

Tus cánticos producen estas luces azules.




Parece que le diste poca importancia a esta mina.






Estás a salvo, pero no pensarás estar ahí el resto de tus días, ¿no?

**De bajo tuyo está Slig, el violento vigilante, que tiene una gran metralleta y otros artilugios. A su lado, encuentras un interruptor y un par de pantallas, pero antes tus compatriotas están esperándote para que les enseñes a pasar por delante de unos animalillos carnívoros que están esperándoles. ¿Qué puedes hacer? Desde luego no puedes saltar, se te vería y Slig tiene unas garras de tigre que te destrozarían. Tampoco puedes decidir que ya lo harás mañana porque llevas horas jugando a *Oddworld: Abe's Oddysee* y ahora te has quedado atrapado en esa pantalla. A lo mejor, cuando resuelvas ese pequeño rompecabezas puedes descansar. Quién sabe...**

*Abe's Oddysee* es un juego de plataformas y rompecabezas de esos que, desgraciadamente, no se encuentran muy a menudo. Cuando te atrapa, no te deja ir. Una vez más. Ahora lo consigo. No silbes ni te hagas el despistado, sabes de lo que estamos hablando. Manos sudorosas, gritos ahogados, joypads por los aires... Todo esto son síntomas de un problema muy grave. Bueno, dejemos el tema. Este juego retoma, en pocas palabras, lo que es esencialmente la vieja fórmula de las plataformas y la pule tanto (y tan bien) que parece que nos encontremos ante algo totalmente nuevo.

¿Pasado de moda? Deja que te expliquemos. Para empezar, lo que ves en cada una de las pantallas no tiene *scroll;*

## ¿Quién es quién?

### Abe

**Eres tú; Abe el Mudokon. Empleado (esclavo) del año en las Granjas Hostiles. Una casualidad te hará descubrir los ingredientes secretos del último lanzamiento de tu compañía (es decir, tú y todos tus compañeros). Ésta es la razón que necesitas para dejarlo todo y empezar tu aventura: *Oddworld: Abe's Oddysee.***




**Tranquilo. Aunque no sea capaz de mirarte a los ojos es de fiar. Es tu único aliado activo. Puede parecer tonto y apestar, pero lo necesitarás para los saltos largos y otras cosas.**





...Lanza


Ascensores. La forma usual de subir y bajar entre los niveles. Sitúate en ellos y tira de las cuerdas. Necesitan ser activados.


Sombra. Quédate quieto en los sitios oscuros y sombreados y los enemigos no podrán verte. Si te mueves lo más mínimo estás muerto.


Granadas. Armas mortíferas. Tú puedes formar parte de sus objetivos si estás muy cercano a su radio de acción cuando detona. Quita la anilla y aléjate corriendo.

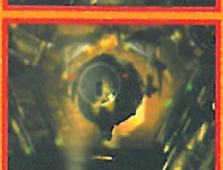

Carne. Distrae a los Paramites brevemente permitiéndote salir disparado y huir de ellos.


Piedras. Las más útiles para hacer explotar minas desde una distancia segura. Lanza las piedras desde lejos y quítalas de tu camino

## De cine

No existe ningún tipo de *scroll*, ya que los insertos de las secuencias de vídeo animado que unen los niveles estáticos con el resto no se notan. Entras por una puerta, sólo para darte cuenta de que el muro es enorme, entonces haces un zoom hacia el túnel antes de lanzarte a otro nivel.













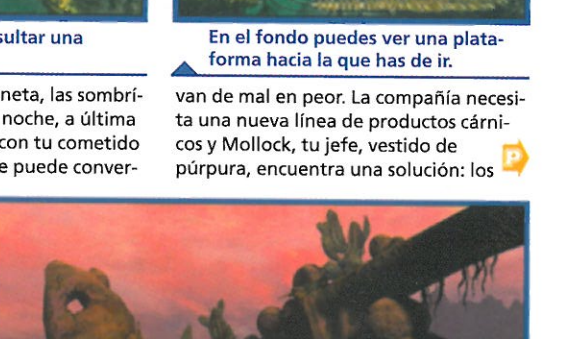
Cuando sales de las Granjas Hostiles todo tiene un aspecto más realista.


No está de más consultar una de las luciérnagas.


En el fondo puedes ver una plataforma hacia la que has de ir.

es una pantalla estática que sólo cambia cuando caminas por los bordes. En ese caso, es reemplazada por otra similar. No hemos visto nada parecido en mucho tiempo. En segundo lugar, la animación de Abe está muy por encima de la media. ¿Os acordáis de un juego de 16 bits llamado *Flashback*? Pues, parecido. Ya oigo frotarse las manos a los que lo recuerdan. ¡No deis esos saltos de alegría que los vecinos os van a odiar!

Tu papel es el de Abe, un humilde encerador de suelos que trabaja en el mayor matadero del planeta, las sombrías Granjas Hostiles. Una noche, a última hora, mientras cumples con tu cometido (el tipo de trabajo que te puede convertir en el empleado del año) ves entreabierta la puerta de la sala de juntas. Te diriges hacia ella y oyes la gran noticia. Desde que se extinguieron los Scrabs, las Granjas Hostiles van de mal en peor. La compañía necesita una nueva línea de productos cárnicos y Mollock, tu jefe, vestido de púrpura, encuentra una solución: los











## Slog

**Los mejores amigos de Slig. Están siempre listos para echar una cabezadita, pero su compañía no es muy recomendable cuando están despiertos. Son muy rápidos andando y comiendo. Te perseguirán implacablemente.**



## Scrab

**Rápido, directo, letal y poderoso. Si ves uno, sal corriendo e intenta encontrar algún sitio al que subirte. Si consigues juntar a dos en la misma pantalla se pelearán entre ellos y te permitirán huir.**

## Un nivel

Para que te hagas una idea de lo que puedes encontrarte, aquí hay un pequeñísimo nivel del templo de los Scrab.



Entras al nivel desde una de las puertas del templo de los Scrab y... no pasa nada. Tienes que bajar para que empiecen a pasarte cosas interesantes.



Espera al malo de Scrab (ten cuidado, se supone que sólo con verlo te dará mucho miedo) para correr y dejarte caer al nivel inferior. Hay un interruptor donde estaba él. Espera al momento adecuado y entonces corre y salta rápido hacia el borde opuesto. Allí aprieta el interruptor para encender la luz.



Espera a que Scrab llegue a tu parte de la pantalla, corre, salta hacia el borde y gírate hacia la izquierda. Un momento de duda puede costarte la vida.



Este precipicio inesperado puede matarte la primera vez que llegas a esta pantalla con sorpresa. Después, ya lo conoces y sólo tendrás que saltar por encima.



## Canta con Abe

**Aprieta los dos botones laterales a la vez y conseguirás que tus energías psíquicas se junten. Así podrás empezar a cantar... ¿Para qué?**



... para poseer a los Sligs. De esta manera, no te pueden perseguir ni dispararte. Tus enemigos quedan bajo tu control. También su pistola.



... para abrir portales. Un círculo de pájaros batiendo sus alas se puede transformar en un portal que puedes usar para que escapen tus colegas o para transportarte a algún sitio.



... para tocar timbres. Si te has parado en el punto de información de un nivel, tu canturreo hará sonar las campanas como es debido. No está mal, ¿eh?



... para hacer explotar bombas. Repite el silbido y un gurú de los Mudokon te garantiza el poder suficiente para lanzar un destructivo anillo de energía. Sirve para hacer explotar bombas a distancia.



... para destruirlo todo. Completa los dos niveles de templos y podrás mutar a un Scrab y disparar una ola súper destructiva de energía azul.



El interruptor encenderá la lámpara y la mano abrirá la salida. ¡Pruébalo!



¡Pobre Abe! No tiene ni un momento para él. Míralo aquí, inmerso en una violenta carrera dentro de un barril.

Mudokon. Y, aquí está el problema: tú eres un Mudokon. Tú y tus compañeros estáis destinados a ser el alimento de otros.



Puedes deslizarte entre las sombras en los escenarios oscuros.

Como eres listo, tu primer objetivo consiste en desaparecer de las Granjas Hostiles y avisar a tus colegas. Aquí es donde empieza lo más emocionante del juego. Si aprietas el botón lateral puedes activar unas cuantas frases escogidas. Estableces comunicación con un rápido y educado «hola» y puedes ordenarle a un compañero que te siga o se espere. Si consigues salvarlo, empiezas con otra retahíla con la que consigues sacarte de la manga un portal por donde podrá saltar hacia la salvación.

Esta especie de cántico te da la solución a muchos de los problemas del juego. Golpea a la vez dos botones y te moverás ruidosamente. Una nube de energía azul se materializará y durante casi todo el juego podrás enviar esta nube psíquica contra los inocentes Sligs, que entonces se ponen a tus órdenes. Es más importante aún el hecho de que puedes actuar como si fueses uno de ellos y utilizar sus armas para rescatar a los tuyos. Vamos, como un agente infiltrado. Mientras están bajo tu mando, los Sligs también pueden ir de pantalla en pantalla conectando interruptores y buscando minas de un modo un tanto suicida, aunque su movilidad se ve reducida por sus problemas a

## Paramite

**Son los bichos brillantes que aparecen al principio. Sígueles y te conducirán a las trampas. Si se encuentran dos en la pantalla, se cargan. Sucede lo mismo si se encuentra acorralado...**



## Mollock

**El gran jefe que está detrás de todas las maquinaciones de las Granjas Hostiles. Un tipo vestido de púrpura que está fumándose un puro todo el tiempo. No es malo; son los negocios.**



Empieza a cantar. Cuando tu poder psíquico ha tomado un Slig (ninguna otra criatura puede ser tomada) está condenado a permanecer bajo tu control.



Afortunadamente, tienes un número infinito de vidas para jugar.



Elum, tu montura, es la única manera que tienes de dar grandes saltos. Además, corre mucho.

la hora de saltar o escalar. El juego utiliza tus cantos para diferentes cosas a lo largo de tu misión, haciendo de todo, desde conseguir la luz de las luciérnagas hasta tocar los timbres de las puertas que quieres abrir. Sin embargo, lo mejor de todo son los poderes súper destructivos que puedes ir recogiendo a medida que avanzas. Repite la misma secuencia de frases (bien, silbidos o flatulencias) a algunos gurús Mudokon y, temporalmente, te darán un anillo cargado de energía roja que, cuando lo activas, hace explotar todas las minas de la pantalla. Más tarde, cuando consigues completar dos series de los niveles de los templos te dan el poder de cambiar de forma y emitir una banda de energía azul que destruye, para qué negarlo, todo lo que encuentra por el camino.

El gran mérito de *Abe's Oddysee* es la manera que tiene de construir algo soberbio a partir de premisas sencillas. La mayor parte de los rompecabezas individuales son sencillos, pero en general el juego se basa en grandes pantallas llenas de acertijos fáciles y agradables de resolver. Casi nunca avanzarás mucho de una vez, más bien es ir sin prisa, pero sin pausa durante todo el juego, y sin sobresaltos. Está lleno de ojos avizores y el desarrollo de la trama siempre te mantiene interesado.

También es refrescante, en estos días de locura poligonal en 3-D, que *Abe's Oddysee* se concentre en los *sprites* en 2-D y que además lo haga bien. La iluminación es especialmente buena, con muchas variaciones de tono y textura, mientras los niveles son simplemente alucinantes, dados los detalles que tienen. La secuencia de vídeo animado que ilumina en el juego es una de las de mayor calidad y los CGI *(Common Gateway Interface)* están entre los mejores que hemos visto nunca, casi de cine. La manera que tiene el juego de usar secuencias pre-renderizadas para unir —sin que se note en absoluto— los diferentes niveles es impresionante.

Unas bombas flotantes explotan en los últimos niveles. No está bien.

Después de todo esto, cabe todavía decir que lo mejor de todo es la jugabilidad. La flexibilidad de Abe (corre, rueda, cabalga, escala, canta y habla cuando se lo ordenas) y los soberbiamente estructurados rompecabezas hacen que éste sea uno de los juegos más adictivos con los que nos hemos encontrado hasta ahora. Te alucinará tanto como a nosotros.

## Slig

**Guardianes malévolos. Tienen metralletas y un sentido del humor que deja mucho que desear. Su risa cuando dispara da escalofríos. Si le tratas igual que te trata él a ti, puedes hacerle tu esclavo.**



## Puntuación

**Acción**
- Jugabilidad: 4
- Originalidad: 3
- Adicituidad: 3

**Gráficos**
- Animación: 4
- Efectos: 3
- Presentación: 2

**Sonido**
- Música: 5
- Efectos: 5
- Ambientación: 5

Gráficamente, *Oddworld: Abe's Oddysee* destaca por sus extravagancias poligonales y ciertamente ofrece más jugabilidad que la mayoría de los juegos de plataformas en 3-D.

Póker



Valoración

### Un pequeño nivel
continuación

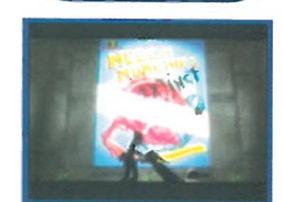


**Salta a la plataforma y aprende cómo funciona el truco de la mano. Tienes que ponerla en la piedra. Espera a que Scrab llegue a la derecha de la pantalla de nuevo y vuelve a empezar.**



**Salta a la plataforma elevada antes de que el expectante Scrab tenga tiempo de empalarte. Pausa el juego para ver a tus dos torturadores luchar hasta la muerte. En ese momento, canta un poco para llamar a las puertas y que se abran.**





La cara de Abe acaba inundada de lágrimas.



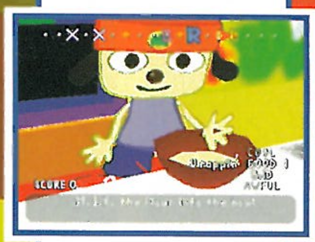




El final es tan atractivo como el resto del juego.

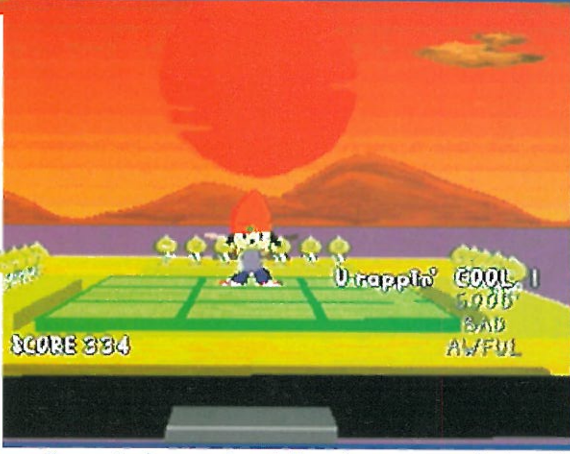



A pesar de parecer un dibujo animado de papel, en realidad, el mundo de PaRappa es en 3-D.










Demuestra lo que vales y te llevarán a un escenario de estilo libre donde podrás explotar tus dotes de rapero.

**De:** Sony

**Disponible:** Sí

**6.990 pesetas**




# PaRappa The Rapper




PaRappa y P.J., en la tienda de donuts.



**¡Atención! ¡Llega una idea completamente nueva y original! ¡Un juego súper diferente de cualquier otro que hayas visto antes! ¡Ha creado su propio género y hará las delicias de todo aquél que se decida a probarlo! ¡Es sorprendente! ¡Venga! ¡Escuchaaaaad todooooos!**

Bueno, parece que hemos conseguido atraer tu atención. Esta vez no podrás olvidarte de un juego sólo porque «no te gustan este tipo de programas». ¿Juegos de estrategia? No gracias. ¿Juegos de fútbol? Bah, no matan. ¿Juegos de rompecabezas? Son para gente mayor. ¿Un simulador de animalitos «raperos» de dibujos animados? ¿Eh? ¿De qué va todo esto?

A estas alturas, ya debes de haber leído o visto algo sobre PaRappa. Es la estrella del juego y parece que se va a convertir, junto con *Crash Bandicoot*, en la mascota de Sony para este año. Es un garabato perruno con un gorrito de lana y vive en un mundo loco de dibujos animados con sus amigos P.J. Berri, Sunny Funny y Katy Kat. Sin olvidar a Joe Chin; el maestro Cebollino; la instructora Mooselini; el príncipe Tragapulgas, y la gallina de la cocina Cheap Cheap. Desde luego rompe con todo lo que hemos visto hasta ahora.

El juego consiste, básicamente, en una aventura de dibujos animados de media hora larga de duración en la que se suceden seis escenas jugables o lec-




Si rapeas mal empezará a llover. ¡De verdad!



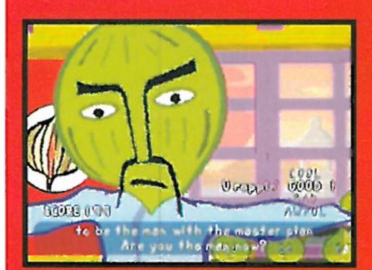

La última lección lleva a PaRappa ante el público, donde debe estar.




A menudo los subtítulos son vitales para descifrar la extraña jerga.

## Aprende la lección del profe

**Los cuatro profesores forman un grupo de lo más estrafalario. Cada uno tiene su estilo personal de «rapear». Y, no lo olvides, durante las canciones el PaRappa de la pantalla suele representar lo que tú rapeas.**




El primero es un profesor de defensa personal, el maestro Cebollino. Es una lección sencilla, para que te familiarices con el tema. Te enseñará con su rap a girar, bloquear, golpear y dar patadas. Fracasa en tu intento por imitar sus patadas altas y se echará en el suelo y se quedará dormido.




La segunda es la Instructora Mooselini, que te ilustrará en la conducción a través de un rap que te cuenta cómo girar y que te recuerda que tienes que cerrar la puerta antes de empezar. Una verdadera locura. Si te equivocas en demasiadas curvas, empezará la lección desde el principio.




El tercer maestro es nuestro favorito, el príncipe Tragapulgas. Este pacífico granuja te mostrará cómo vender camiones de juguete, entre otras cosas. Como no se te de bien la jerga de vendedor, su puestecillo desvencijado se partirá en mil pedazos.




El cuarto profesor es la gallina de la cocina Cheap Cheap, que es una especie de «Arguiñana», pero a lo pájaro. Sale en la tele y te hace un pastel. Um. Si no mezclas bien los huevos y la mantequilla, saldrá de la pantalla sacudiendo sus alas enfadada y pondrá un huevo como desaprobación.

# ¡Prueba con el estilo libre!

**¡No se vayan todavía, aún hay más! Después de la partida nos espera un desafío dedicado a los más perseverantes. Si «rapeas» *Cool* unas cuantas líneas de cualquier nivel, tu profesor te llevará a un nivel especial, de estilo libre, en el que podrás «rapear» sin ninguna guía. Da un poco de miedo, pero verás cómo pulsando cualquier botón al ritmo de la música, consigues sacar un bonito sonido rítmico y acompasado. Si a tu profesor o profesora le gusta cómo lo haces, aparecerá y te volverá a dar la lección pero, esta vez, tendrás que seguir secuencias nuevas y más difíciles. Todo esto está pensado para alargar un poco la escasa duración del juego.**




Lo primero que hará tu profesor es enseñarte el escenario.



Cuando tengas claro cuál es tu espacio, podrás desmelenarte.

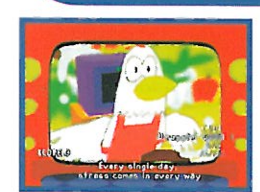



Si le dejas impresionado, tu maestro te dará una lección más difícil.



Los dibujos son una combinación entre 2-D y 3-D.

Ése es el coche de tu padre, trátalo bien.




La gallina de la cocina Cheap Cheap te enseña.




¿Tienes lo que necesitas para animar al público?



Ahora las cosas empiezan a complicarse.

ciones. Tú controlas a PaRappa y tienes que superar la lección de tu profesor para poder continuar. Sin embargo, no se domina con el movimiento convencional del D-pad, sino que hay que utilizar los cuatro botones de acción y los dos laterales para hacer que PaRappa pronuncie diferentes palabras. Sólo tienes que pulsar estos botones en el orden adecuado y (por descontado) al ritmo de la música para que PaRappa «rapee». Es simple y extraño a la vez.

Al inicio de cada lección, la música empieza a sonar, tu profesor se presenta y, entonces, él, o ella, empieza a rapear. En la parte superior de la pantalla aparece una línea de puntos que representa los cuatro compases que están sonando y se intercalan los símbolos L, R, Triángulo, X, Cuadrado y Círculo, cada uno situado de forma que corresponda a una palabra o a una frase del profesor. Mientras suena la canción, un pequeño icono del maestro se desplaza de izquierda a derecha a lo largo de la línea, aumentando los símbolos al compás de la actuación del profesor. Es un poco como la guía que se utiliza en los *Karaokes* sólo que, en vez de palabras, lo que se ilumina son los botones de la PlayStation. Cualquiera que haya programado alguna vez una caja de ritmos estará familiarizado con este concepto de «puntos en una línea».

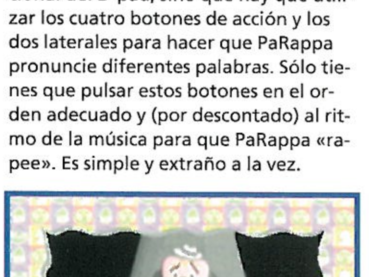
La idea es que tú y tu profesor intercambiéis versos: el profesor «rapea» cuatro compases y entonces la música vuelve a pasar y tú imitas lo que él o ella ha hecho lo mejor que puedas, pulsando los botones

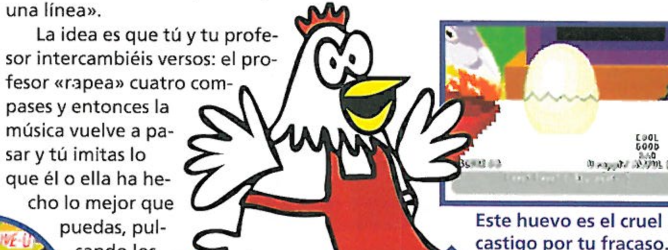


Si cocinas mal, la profesora se enfadará contigo.

Este huevo es el cruel castigo por tu fracaso.





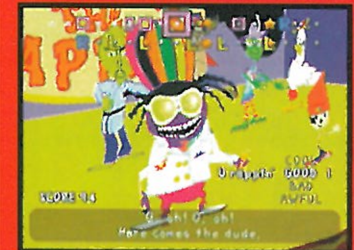









En la quinta lección, sentirás una necesidad imperiosa de visitar el excusado pero te encontrarás con que tus cuatro profesores están haciendo cola. Si no logras persuadirlos para que te dejen pasar delante, empezará a llover y el pobre PaRappa se lo hará encima. Bochornoso.



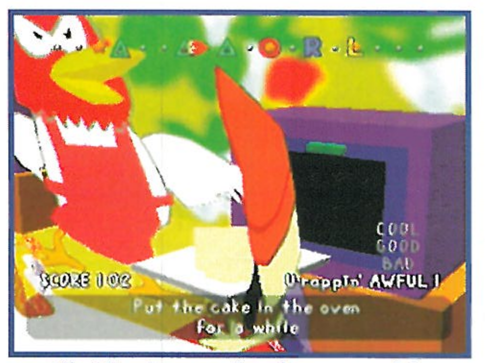

Esta sexta (y criminal) lección final te coloca en un escenario, delante de todos tus colegas, compartiendo un rap con una enorme araña picarona. Si no le gustas al público, las luces se irán apagando y la música se hará cada vez más patética hasta que te echen a patadas.



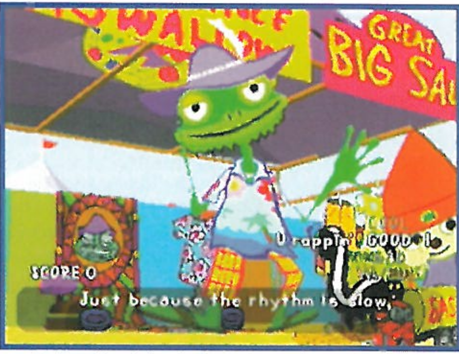

La segunda lección la llevas a cabo en el coche de tu maestra.




Muchos animalitos en 2-D han venido para verte actuar.




¡Mira! Nuestro pequeño colega es completamente plano. Está a punto de ser expulsado.




La lección del príncipe Tragapulgas es un alivio después de pasar por la instructora Mooselini.




El subtítulo de la pantalla lo dice todo. Incluso la vieja Mooselini parece que empieza a sonreír

cuando el pequeño icono PaRappa los ilumine. Si tecleas los botones correctos en el tiempo adecuado, PaRappa volverá a rapear la línea del profesor. Y así es como funciona, verso tras verso hasta acabar la canción.

Vale, de acuerdo, suena extremadamente complejo, pero diez segundos mirando como alguien juega y todo adquirirá sentido. Es facilísimo y muy divertido. Hay dos formas básicas de jugar. Puedes escuchar la música simplemente, o no quitarle ojo a la secuencia de teclas y, entonces, pulsarlas al compás de la canción, sin perder el ritmo del rap de la lección. Pero si tienes la marcha de un abuelete octogenario, puedes limitarte a pulsar los botones cuando el icono lo indique. Lo normal es que acabes combinando los dos sistemas aunque, aun así, alguna vez tu réplica diferirá de la pauta marcada por tu tutor, por lo que tendrás que modificar ligeramente el ritmo. Claro que la guía te indica lo que tienes que ir haciendo, pero un poco de oído musical nunca está de más.

**Suena muy complejo, pero diez segundos mirando como alguien juega y todo adquirirá sentido. Es facilísimo y muy divertido**

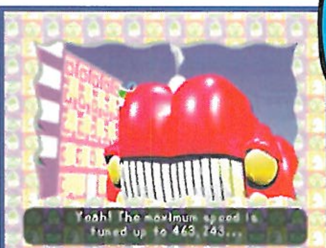
Pulsa el botón equivocado y PaRappa, avergonzado, dejará ir un «ups» en vez de la frase que tendría que decir. Aprieta los botones en el momento equivocado y las palabras y frases sonarán a destiempo, perderán el compás de la música y... será horrible. Será como si alguien «rapeara» muy mal y, de hecho, ésa es exactamente la idea. Suena fantástico cuando lo haces bien y desastroso cuando lo ejecutas mal. Cuando rapeas con tu profesor, tu actuación se puntúa en un marcador y un indicador muestra si tu «U rappin» es *Cool* (Genial), *Good* (Bueno), *Bad* (Malo) o *Awful* (Horrible). Es severo pero justo. En cualquier momento sabes cuándo has arruinado un verso y se te concede un amable descenso en tu marcador, *U rappin*. Además (y esto es genial), tu profesor reacciona ante tu actuación rap. Consigue unas cuantas líneas *Good* y tu maestro se mostrará claramente complacido. Puede que incluso se ponga a sonreír o a bailar con más ganas. Por otra parte, las malas interpretaciones causarán en tu tutor una visible pérdida de interés o un enfado irreversible que le llevará a parar la música y echarte de clase. Como castigo, tendrás que volver a empezar la lección. En cambio, si tu maestro aprueba tu actuación, serás recompensado con un trozo de historieta de *PaRappa* que continuará con la aventura y llevará a PaRappa hasta su siguiente profesor. Los dibujos animados de PaRappa, dicho sea de paso, son fantásticos. Según unas encuestas que hemos realizado, les encantan tanto a los jóvenes como a los mayores. No podrás esperar para ver cómo PaRappa se enfrenta con una nueva dificultad y se da cuenta de que tiene que mejorar su poderío rapero. Siempre que todo se pone en su contra, él empieza a saltar, dicién-








Lo has hecho tan mal que las luces se apagan y todo el mundo se va.



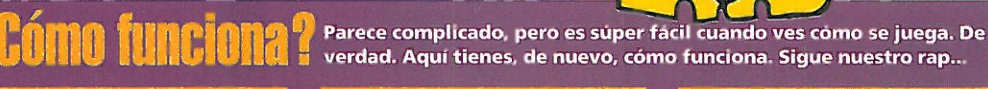
Joe Chin intenta ligarse a tu amiguita con su flamante coche.







P.J. Berri casi desaparece mientras pincha tu canción.



## ¿Cómo funciona?

Parece complicado, pero es súper fácil cuando ves cómo se juega. De verdad. Aquí tienes, de nuevo, cómo funciona. Sigue nuestro rap...



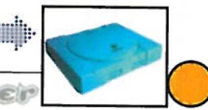

La lección de entrenamiento sirve para que los negados para el ritmo aprendan cuándo tienen que pulsar las teclas. Los más hábiles tendrán suficiente con una vez. Adelante.



Primero el profesor «rapea» una línea. Un pequeño cursor se desplaza de izquierda a derecha, mientras suena el rap, iluminando una secuencia de botones. Al final, la música vuelve a pasar y te toca a ti.



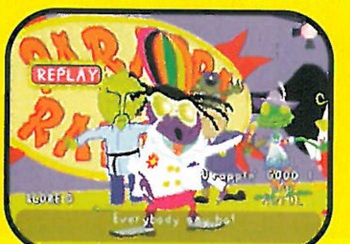
Sólo tienes que pulsar los botones cuando se encienden y PaRappa dirá las palabras adecuadas. Si lo haces bien, conseguirá repetir el rap del maestro a la perfección. ¡Bien «rapeado» chico!





## Aprovecha lo que tienes

**Si estás especialmente orgulloso de tu actuación «rapeadora», puedes llamar a tus amigos, preparar tu cinta, ir a la opción repetición y volver a escucharla una y otra vez...**




**No sólo podrás volver a oír las maravillosas canciones de PaRappa ...**




**... sino que además las escucharás en tu excelente versión rapera.**

dose a sí mismo: «Lo sé... Sé que puedo hacerlo». Un verdadero ejemplo para todos nosotros.

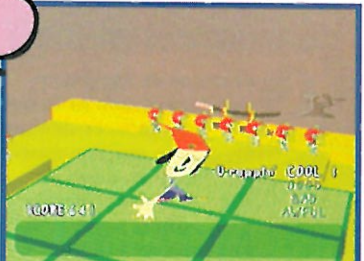
A medida que el juego avanza (las seis lecciones forman lo que nosotros podríamos llamar seis «niveles»), las cosas se van poniendo cada vez más difíciles. A veces tendrás que pulsar los botones muy rápido para conseguir decir ciertas frases y es probable que tu respuesta no se parezca en nada al ejemplo del profesor. En ese caso, será mejor que prescindas de tu sentido del ritmo, te limites a seguir el indicador y cruces los dedos. También intentarán pillarte desprevenido. Algunas líneas se interrumpirán de repente y, antes de que puedas darte cuenta, será tu turno. Si te quedas mudo, se producirá un silencio muy incómodo y tu marcador bajará en picado. Al final del juego, te pondrán todavía más trabas. Tendrás que tomar la iniciativa, sin que el profesor «rapee» antes que tú. La línea de cuatro compases aparecerá en seguida que termine la anterior y antes de que puedas mirar y pulsar los símbolos ya se te habrá acabado el tiempo.

La razón de estas trampichuelas malintencionadas es, por supuesto, conseguir que el juego sea más difícil y, por tanto, dure más. *PaRappa* es demasiado corto. Nosotros estuvimos jugando todo un día y probamos con las lecciones más complicadas (las peores son la cuatro y la seis) y acabamos antes de que llegaran los de la empresa de la limpieza.



En un principio, se esperaba que los desarrolladores incluyeran unas cuantas canciones extras para el lanzamiento europeo o incluso que regalaran el juego con la compra de algún otro. En vez de eso, nos ofrecen una «ganga» de 6.990 cucas.

*PaRappa The Rapper* resulta un juego ideal. Te lo llevas a casa, invitas a algunos amigos, compras unas cuantas latas y a gozar. Juega, termínalo y disfruta de cada minuto.






Aprende unos cuantos ritmos extras y tu rap será genial.




Los temas de las cancions son muy divertidos.

### Puntuación

**Acción**
- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

**Gráficos**
- Animación
- Efectos
- Presentación

**Sonido**
- Música
- Efectos
- Ambientación

**¡Grrrr! Si fuera un poco más largo... *PaRappa the Rapper* es un juego brillante, muy divertido y completamente diferente, pero debería ser el doble de largo para poder amortizar la compra.**

**8**

Valoración



Más dibujos. Desastre culinario a la vista.



Tras la lección cinco suena una gran canción.



La lección seis es la más difícil de todas.







«Rapea» mal y te pondrán un sombrero.

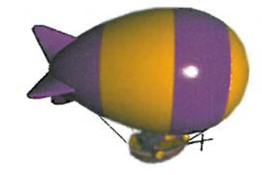


Algunos profesores te caerán bien.



Ves los símbolos, pues tienes que seguirlos.







## ¡Al abordaje!

**De acuerdo, sabemos que hemos de navegar con un pequeño galeón pirata por un buen número de niveles tridimensionales, pero ¿qué más tenemos que hacer? Tranquilo, toma asiento en tu camarote del galeón especial de *PlayStation Power* porque vamos a conducirte de principio a fin por uno de los niveles caribeños del juego.**



El principio. O sea, desde donde empiezas. La vista es una mezcla de enfoque aéreo y lateral. No está mal para comenzar.



Dispara al globo para pasar al sector siguiente. Unos cuantos cañonazos bastarán. Acércate al globo y apunta hacia arriba.



¡Barco a la vista! Y es un enemigo terrible. La mejor arma que puedes utilizar en este caso es la bala de cañón de tres series.



*Speedy Shoe*. Este *item* tan gracioso convierte tu galeón en una auténtica lancha de carreras de gan velocidad.

**De:** Sony/Psygnosis
**Disponible:** Sí
8.490 pesetas



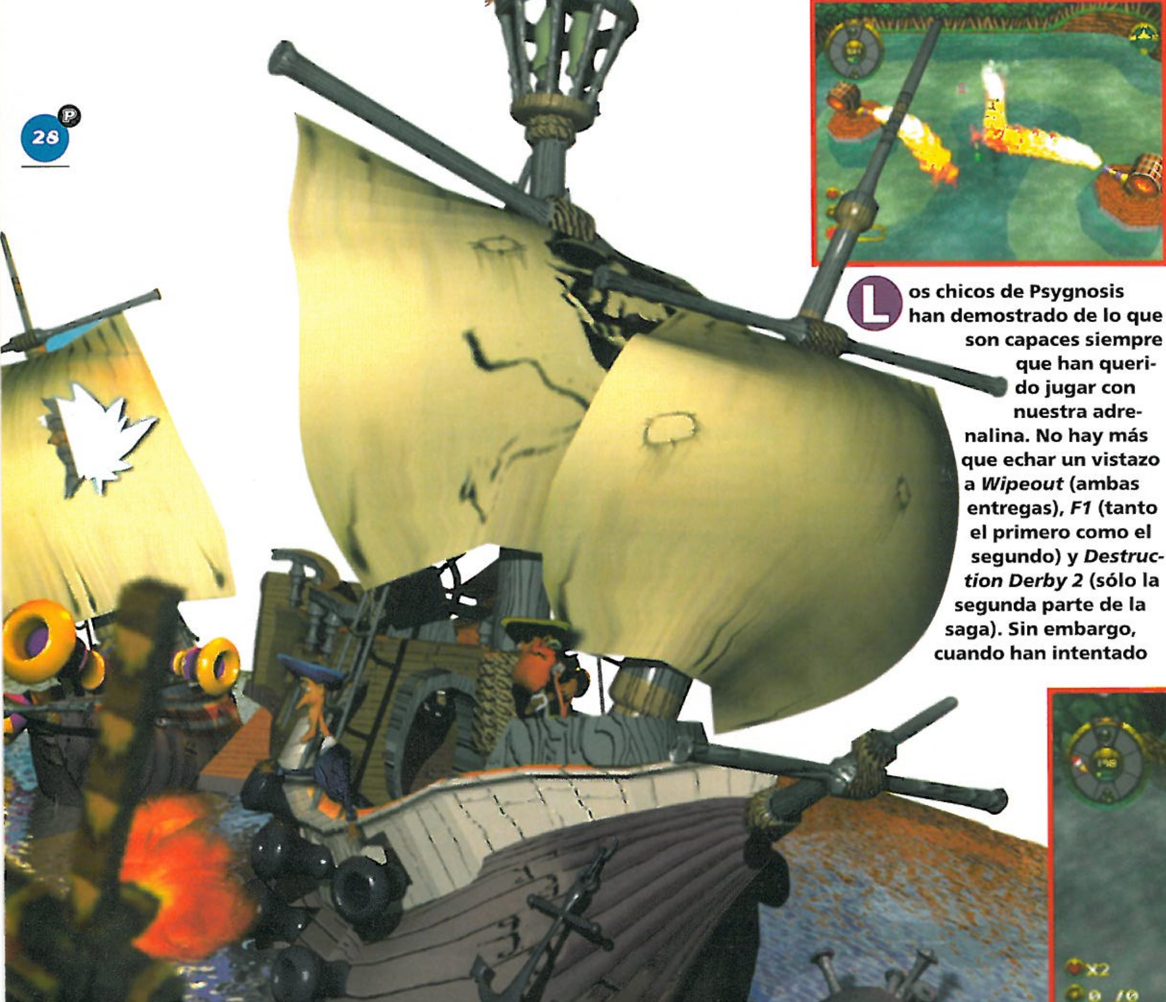



Tarjeta de memoria



Multi-Tap

# Overboard





**Los chicos de Psygnosis han demostrado de lo que son capaces siempre que han querido jugar con nuestra adrenalina. No hay más que echar un vistazo a *Wipeout* (ambas entregas), *F1* (tanto el primero como el segundo) y *Destruction Derby 2* (sólo la segunda parte de la saga). Sin embargo, cuando han intentado probar suerte con otro tipo de aventuras no ha acabado de funcionar: *Sentient, Riot, The City of Lost Children*...**

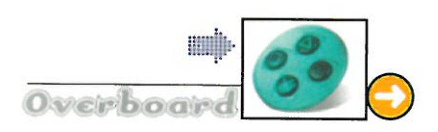
Con el lanzamiento de *Overboard*, una aventura de piratas y galeones que goza de algunas pinceladas de auténtica velocidad acuática, uno podría creer que el sistema *ScouseHouse*™ que tanto respeto infunde, quizá no se sume a la larga lista de logros de la firma, vistos sus antecedentes. Pero, pensar así sería un grave error. Si dejas que *Overboard* demuestre durante medio minuto de lo que es capaz, rápidamente te darás cuenta de que es muy divertido, está re-



**Enfréntate al malo del final del nivel. Te atacará con una nube de humo. ¿Es prudente utilizar los misiles?**







... los torreones que despiden llamas como éstos. Debes calcular el alcance de su línea de fuego y cruzar lo más rápido posible.


Y, aquí tenemos las temibles sierras cortantes. Las peores son aquéllas que vienen de dos en dos. Debes tener mucho cuidado.


Además de recoger botellas, debes quitar todas las banderas que veas en los poblados y sustituirlas por la insignia pirata.


El Mapa. Une todos los pedazos y habrás completado el nivel. En este ejemplo aún te falta una pieza.


Una vez tengas todos los pedazos significa que habrás explorado hasta el último rincón y que has llegado al final del nivel.


Los primeros niveles no son muy difíciles, pero según avanzas todos se empeñan en que no completes tu misión.


En el Mundo Helado disfrutarás de estos cañones. ¡Genial!


Estoy seguro de que este viejo galeón ha vivido tiempos mejores.

pleto de rompecabezas y, lo que es mejor, se trata de un juego súper original, una novedad diferente que no encontrarás en ningún otro lanzamiento del año. Quizá penséis que me estoy dejando llevar por la pasión. Mejor guardaos vuestras opiniones hasta que lo hayáis probado. Veréis lo que es bueno. Mientras tanto, permitidme que os explique brevemente su funcionamiento. En cada nivel hay un número determinado de botellas verdes flotantes. Algo parecido a los mensajes en la botella de los que habla la canción del popular grupo británico *The Police*, sólo que, en este caso, no se trata de un mensaje sino de pedazos de un mapa que, una vez completado, te abre las puertas del siguiente nivel. Por lo tanto, cada vez que te adentres en un tramo del juego tu objetivo no será otro que el de recoger botellitas. Pero, tranquilo, es mucho más entretenido de lo que pueda parecer y, en ocasiones, puede llegar a ser incluso dificilísimo. Hay una gran variedad de mundos por explorar (Caribe, Inca, Ártico, Industrial y Oriente Medio), aunque su estructura no difiere demasiado de un mundo a otro. Los típicos malos terribles del final de nivel y otros obstáculos mecánicos intermedios, como sierras y torreones infestados de tiradores, se aseguran de que no acabes el juego en un momento. Y, a todo esto, hay que añadirle toneladas de jugabilidad e inventiva.

Cuando te encuentres inmerso en los paisajes marinos de los primeros niveles, te resultará inevitable acompañar con silbidos las pegadizas melodías piratas del juego, mientras luchas por evitar las bombas que te lanzan los loros que sobrevuelan tu cabeza o sonríes ante los vanos intentos de los tiburones que hay bajo el agua por llevarse un buen bocado a sus fauces. Esta interesante variedad de enemigos es lo que hace de *Overboard* un juego tan bueno. Los otros barcos, que intentarán destruirte por todos los medios durante toda la travesía, son un prodigio de la técnica. La resolución de rompecabezas es otro de los aspectos principales. Pero tranquilo que, mientras te estés estrujando el cerebro ante algún problema, los otros barcos no intentarán destruirte. Se esperarán hasta que estés lo suficientemente cerca de ellos para demostrarte todo su poder. Al principio, estos enfrentamientos te resultarán muy complicados, pero a medida que adquieras un buen arsenal serás capaz de hundirlos con un par de cañonazos bien di-


Los chicos de Psygnosis han vuelto a jugar con vuestra adrenalina. ¿Os divertís?

## ¿Quién, qué, dónde, por qué?

**En este juego no hay nada que destaque por su fascinación. Pero, si te preguntas cómo y dónde puedes encontrar las armas, te avanzamos que están situadas en la esquina superior izquierda de la pantalla. Puedes seleccionarlas utilizando el botón lateral L2. Cada arma está pensada para un propósito diferente. Los cohetes disparan hacia arriba para atacar a los globos, mientras que los cañones te permiten defenderte de otros barcos y de los torreones. Más adelante, la jugabilidad mejora al unirse los efectos de luz de las explosiones e incendios.**


Las armas son la salsa de este juego. Los misiles son geniales.



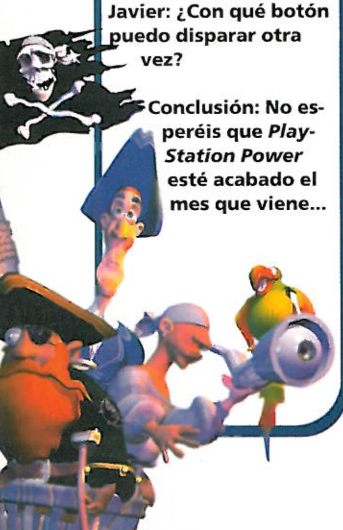




## Multi opciones

**Puedes escoger el modo varios jugadores (de uno a cinco). Esto es lo que pasó una tarde en la redacción de *PlayStation Power*...**

**Javier: Está bien. ¿Cuál es el mío?**
**Álex: Éste**
**Javier: ¿Éste?**
**Álex: Ése no, éste.**
**Pedro: Vaya, vaya.**
**David: Callaos. Así que éste es el mío, ¿no?**
**Álex: No, *ése* es el tuyo y... espera un momento, ¿quién me acaba de disparar un cohete?**
**Eva: Me temo que he sido yo.**
**Álex: Perfecto.**
**Javier: ¿Cómo se dispara...?**
**Álex: ¿Quién me ha vuelto a disparar?**
**Javier: Oh, lo siento. Creo que ya sé cómo se dispara.**
**Pedro: Mirad, puedo disparar tres cañonazos a la vez. ¡Es fantástico!**
**Eva: Ja, ja. Ahí va eso.**
**David. ¿David...?**
**David: Glub, glub.**
**Eva: ¿Qué te pasa, David?**
**David: Me acabas de hundir. Mira, parezco un castillo de fuegos artificiales.**
**Javier: Y esas bolas amarillas, ¿para qué servirán?**
**Pedro: ¿Quién ha prendido fuego a mi barco?**
**Javier: Ah, vaya, son bolas de fuego.**
**Eva: Eh, mirad, estoy volando.**
**Álex: Vaya, ¡si tiene un globo aerostático! ¡Todo el mundo a cubierto!**
**David: Eva, ¡no!**
**Eva: Suplícame.**
**Javier: ¿Con qué botón puedo disparar otra vez?**
**Conclusión: No esperéis que *PlayStation Power* esté acabado el mes que viene...**






Si esperas demasiado llega un OVNI que abduce a toda tu tripulación.

rigidos. No hay duda de que el planteamiento de este juego no es del todo nuevo, pero el hecho de transcurrir en el agua ha permitido a los creadores de Psygnosis incluir algunos toques mágicos. Mediante la utilización de potenciadores, por ejemplo, puedes transformar tu barco en una máquina megarápida sin remos o en un globo a imagen y semejanza de los antiguos zepelines. Y, cuando tu barco sea blanco del fuego enemigo, algo que ocurre con mucha frecuencia, sobre todo al enfrentarse a los muros que despiden llamas, tus piratas, invisibles hasta ese momento, empezarán a salir pies para qué os quiero desde todos los rincones para hacer honor a una de las máximas de la marina: «¡Sálvese quién pueda!» Tu barco podrá resistir una leve pasada por las llamas, pero si vuelves a pasar se hundirá en el olvido (y en el mar).

En lo que se refiere a los gráficos, en un principio parece que el juego no goce de los fastos y maravillas de otros títulos de Psygnosis, pero a medida que avanzas por los diversos niveles, no podrás evitar sentirte atraído/a por las olas del mar, por las transparencias y, sobre todo, por los reflejos de las nubes. Si a esto le añadimos los momentos en que te desplazas por el aire y vuelas entre las nubes, podrás comprobar que los gráficos son impecables.

Seguro que por su propia naturaleza (barcos, piratas, plataformas y humor), este juego no recibirá toda la atención que se merece. Pero, desde aquí, te lo recomendamos apasionadamente. Es un juego fantástico. Además, cuenta con una opción para multi-partidas genial (hasta cinco jugadores). Si una vez completado el juego en el modo un jugador vuelves a intentarlo o no, dependerá de ti, pero aquí en la redacción nadie puede resistir la tentación de volver a probar una y otra vez.

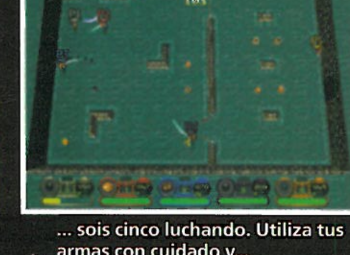
En resumidas cuentas, *Overboard* es otra muestra de lo que son capaces los chicos de Psygnosis. Además, han hecho algo que casi ningún otro desarrollador o distribuidor se atrevería a hacer: dejar a un lado los juegos de carreras y los *shoot 'em up* de alta tecnología, que tan buen resultado le proporcionan, para adentrarse en algo que a primera vista no es nada comercial, hasta convertirlo en una de las experiencias más entretenidas que han pasado por el mundo de la PlayStation. Si tienes la posibilidad de probarlo, no te lo pierdas.

## Elige cinco

**¿Por qué la opción cinco jugadores de *Overboard* es tan buena? Aquí te lo explicamos.**

**Hay diez niveles que se han diseñado especialmente para la opción varios jugadores. Si utilizas un Multi-Tap en el puerto para el segundo mando de tu PlayStation podrás competir con cuatro amigos más. Cada participante goza de un barco de diferente color y, repartidos por todo el escenario, hay un montón de potenciadores que se regeneran cada vez que se toman, por lo que nunca te quedarás sin munición.**

En este nivel no hay muchos lugares dónde esconderse ya que...


... sois cinco luchando. Utiliza tus armas con cuidado y...



... ganarás como pasa en este ejemplo. Entonces..



... aparecen las puntuaciones y verás quién ha sido el mejor.

## Puntuación



| Acción | |
|---|---|
| Jugabilidad | 4 |
| Originalidad | 4 |
| Adictividad | 4 |



| Gráficos | |
|---|---|
| Animación | 3 |
| Efectos | 4 |
| Presentación | 4 |



| Sonido | |
|---|---|
| Música | 4 |
| Efectos | 3 |
| Ambientación | 3 |



¿Cómo? ¿Un ocho para un juego de piratas para niños? Sí, y no nos avergüenza decir que es uno de los juegos más divertidos que han pasado por nuestra redacción en mucho tiempo.

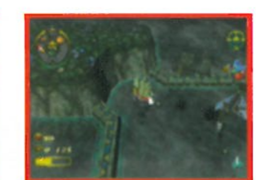
Power

**8**

Valoración








Dragón de Fuego: mal camino para prevenir desastres como el del Titanic.


Las botellas son la única vía que tienes para abrir las puertas.

# PRACTICA O REZA

7 8 9 X 9 8 7

TIME CRISIS

Apunta, dispara y corre

namco

TIME CRISIS + G-CON45

Todo el PODER ○□△✕ en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

Incluye juego y Pistola

SONY






TBWA



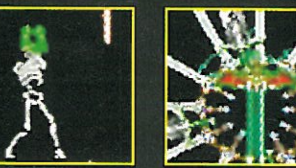

## Monstruos

Zombies de sangre, espadas espectrales, esqueletos poseídos, demonios, marionetas, objetos diabólicos... Hay más de 80 tipos diferentes de enemigos en este juego. Aquí os mostramos algunos de ellos.

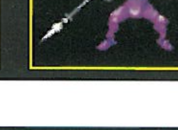








De: Konami
Disponible: Noviembre
8.900 pesetas.




# Castlevania

## Symphony Of The Night

**Podríamos empezar diciendo lo grande que es *Castlevania: Symphony Of The Night*. Podríamos escribir que es una potente mezcla de aventuras, exploración, rompecabezas y acción que lo convierten en un formidable desafío y en una experiencia muy adictiva. Incluso podríamos recomendarte que dejases de leer esto y fueses como un loco a comprarlo. Pero, no lo haremos porque te conocemos y sabemos que piensas que no es lo que todos estábamos esperando.**

Tienes razón. Muchos se han ganado reprimendas por su aspecto. Sin embargo, si has visto la puntuación —pasa la página si no lo has hecho— intentarás darle una segunda oportunidad a este artículo. Los *sprites* de baja resolución hacen cosas que no serían sorprendentes en una máquina de 16 bits, aunque SúperNintendo podría haber mejorado los gráficos. En realidad, nos sorprende los pocos esfuerzos que se han hecho, pero hay un par de cosas que conviene destacar: su profundidad y su tamaño.

*Symphony* es el juego que los chicos de Konami estaban intentando hacer realidad desde hace mucho tiempo. Ahora que han conseguido todo el espacio del CD para hacer lo que quieran, lo utilizan. El primer cambio radical es la estructura del juego. Previamente ibas rastreando por una secuencia preestablecida de niveles con el único objetivo de llegar al final. Ahora te dejan suelto en una enorme red de espacios interconectados, con puertas cerradas, sistemas de interruptores y un viaje genial por el castillo del Conde Drácula. Se trata de un recorrido no lineal lleno de momentos emocionantes. Los «sabelotodo» de turno reconocerán el parentesco que une a *Castlevania* con el épico *Metroid* de SúperNintendo. Los demás sólo necesitáis entender que lo que tenéis, básicamente, es un mapa enorme hecho de pantallas interconectadas, algunas de las cuales no

El final de *Castlevania IV* es el principio de *Symphony*. Drácula *Vs* Belmont.

(Arriba) Los lobos del principio del juego son muy débiles, según hemos oído.

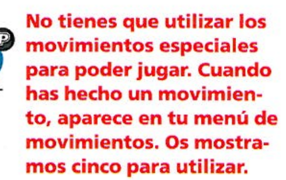
### Yehudi Menuin

**Sí, *Symphony Of The Night* es la primera plataforma de juego de rol para PlayStation y toma muchos elementos del menú. La pantalla principal muestra tu estado (que mejora a la vez que progresas), pero también te permite acceder a tu equipamiento, hechizo y menú de reliquias. El hechizo te muestra algunos movimientos muy especiales que ya dominas, mientras que entrar en las reliquias revela una serie de interruptores que hacen de todo. Si has encontrado la reliquia correcta, ya lo tienes.**

**La sección principal, Equip, te permite manejar tu inventario de objetos. Normalmente tendrías un arma o escudo en cada mano, pero deberías desear usar una poción que te restaure la salud, un ataque o algo útil. No te preocupes, nada de lo que te pase es tan doloroso.**



### Súper truco



**No tienes que utilizar los movimientos especiales para poder jugar. Cuando has hecho un movimiento, aparece en tu menú de movimientos. Os mostramos cinco para utilizar.**

**R, L, U, D, Cuadrado:** Un ataque de espesa niebla circula alrededor de la pantalla para fastidiar a tus enemigos.

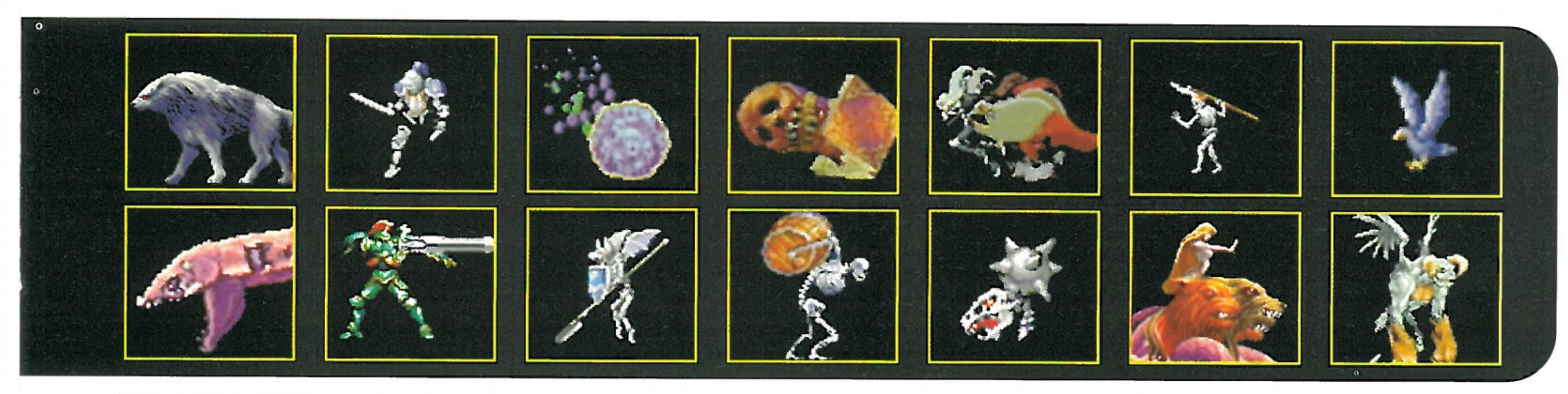
**U, D, D/T, T, Cuadrado:** Tu ataque de tres bolas de fuego. Para descubrir dos bolas mientas azotas a tu enemigo, mantén apretado ARRIBA después de hacer el movimiento.

**L, L/U, U, U/R, R, Cuadrado:** Te pones rojo y ganas energía de la sangre de cualquier enemigo que te golpee. Está muy bien para los Zombies.

**L, R, R/D, D, D/L, L, R, Cuadrado:** Agota la vida de la sangre de los enemigos que te golpeen. Es un gran movimiento de recuperación.

**U (mantener apretado), UR, R, R/D, D, Cuadrado:** Un ataque de cuatro duendecillos para tomar fuerza.





Muy pocos zombies te causarán problemas de verdad, aunque sean muy rápidos.



Este enemigo es un grupo de espadas individuales que tienen que ser destruidas antes de que puedas matar a la central.



son visibles o accesibles hasta que no has conseguido un cierto número de objetos. Más allá de los interruptores habituales y de las llaves mágicas, *Castlevania: Symphony Of The Night* brilla con luz propia. Siempre tienes esa necesidad irracional de buscar la siguiente pantalla, golpear al siguiente enemigo y llegar al próximo objeto mágico.

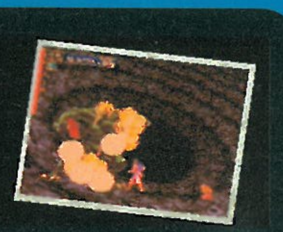
Tu máximo anhelo será conseguir artilugios de transformación. Una vez los has conseguido puedes metamorfosearte en nuevas cosas. Un perro de caza te permite hacer grandes saltos, la neblina te capacita para pasar por lugares imposibles, incluido el murciélago volador, perfecto para llegar a rincones apartados. Pero los poderes suplementarios no acaban aquí. Movimientos especiales típicos de los *beat 'em up* son utilizados a diestro y siniestro y, una vez has conseguido aprenderlos, o mejor dicho, has tenido algún problema con ellos, están listados en el extensivo menú de personajes. En esta sección del juego es donde la experiencia con *Symphony* alcanza sus mayores cotas de placer. Aprieta START y verás un sistema

El reloj tiene un papel muy importante en el juego. (Arriba a la derecha) La calavera gigante acecha desde el tejado del castillo.

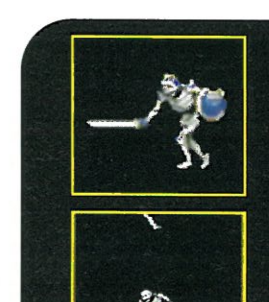


La pantalla del mapa demuestra lo enorme que es este juego.

## Un poco de historia



No eres uno de los famosos vampiros Belmont, como en los juegos anteriores. Ahora eres Alucard, el arisco hijo del mismísimo Drácula, que se ha asociado con Richter Belmont en *Castlevania III*. Richter, que venció él solo al gran Drácula al final de *Castlevania IV*, ha desaparecido. El castillo de Drácula ha vuelto (muchas gracias) y estás preparado para destruir a tu malvado padre de una vez por todas. Todos te lo agradecemos mucho. Una vez has entrado en el castillo, te enfrentas a algunos personajes muy curiosos y un argumento muy melodramático tiene lugar a medida que avanzas en el juego. Hablarás con la Muerte, un viejo bibliotecario y con Maria Renard (una antigua pariente de Belmont y una veterana de los *Castlevania*), entre otros curiosos invitados.



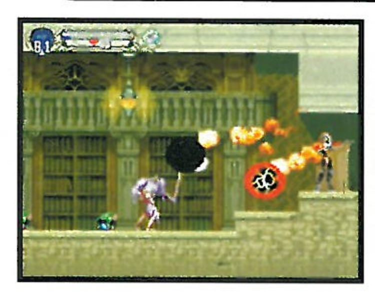

















Si la puerta se cierra detrás de ti, es que es hora de enfrentarse a un enemigo.



de control muy complicado de manejar y con un estilo descaradamente parecido al juego de rol. También puedes asignar las diferentes armas, armaduras y pociones, escoger tu cabeza, cara, cuerpo y manos para utilizarlo cuando lo creas conveniente. A simple vista, suena tonto y lo puede ser, pero también es inevitable teniendo en cuenta la gran cantidad de cosas que ofrece. Dejándote de tonterías, escogerás los elementos lo suficientemente rápido, y te aconsejamos que cojas tantas cosas como puedas. Añade a todo esto varias reliquias que hacen cosas como, por ejemplo, enseñar los puntos que consigues cuando luchas y los nombres de los enemigos. Entonces, empiezas a apreciar el número de juiciosos extras que puedes encontrar en el juego. La acción es bastante corriente. Las novedades consisten en el número y tipo de armas que puedes encontrar. Otro punto muy divertido y que te mortificará es el gran número de enemigos diferentes y desconocidos a los que tendrás que enfrentarte, desde una cantidad casi ilimitada de bichejos hasta enemigos de una sola pantalla. Desgraciadamente, estos enemigos nos llevan de vuelta al talón de Aquiles del juego. Hasta el más grande e intimidador de los enemigos está construido con unos vastos bloques *sprites*.

Si por lo menos Konami hubiese tomado prestados algunos de los *sprites* tan útiles en *Oddworld: Abe's Oddysee* les habríamos puntuado con un nueve y hubiesen entrado en la categoría de los «muy recomendables» de *PlayStation Power*. A pesar de ello, es un juego adictivo, atractivo, simpático y de bastante durabilidad. Su estilo primitivo de *sprites* de 16 bits le reduce a un nada desdeñable ocho.



**Puntuación**

**Acción**
- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

**Gráficos**
- Animación
- Efectos
- Presentación

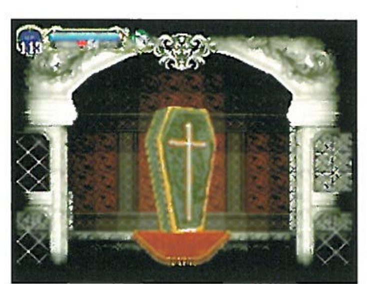
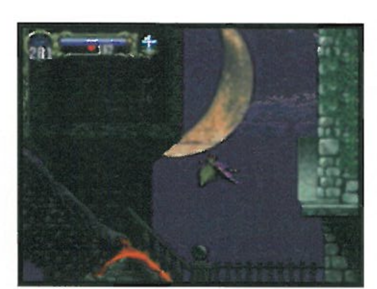
**Sonido**
- Música
- Efectos
- Ambientación

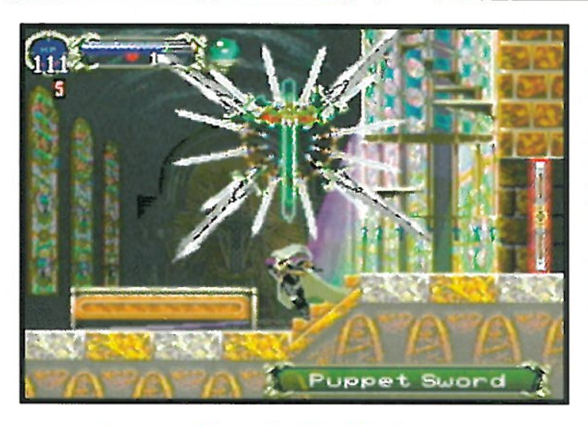
Una mezcla entre plataformas y juego de rol que se construye sobre las sólidas bases que han puesto sus predecesores en este tipo de juegos. Sin embargo, lo recomendamos encarecidamente.




**8**

Valoración




Comprenderás que ir sobreviviendo no es tarea fácil.



Salta por uno de estos portales y llegarás a uno exactamente igual, pero en otro punto del juego.

# CONCURSO

## CONVIÉRTETE EN UN SOLDADO DE LA GUERRA NTERGALÁCTICA COLONIAL CON PLAYSTATION POWER

### Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

**Éstos son los ganadores del concurso *PSP. 5 AGENT ARMSTRONG:***

Guillermo Portillo Guzmán (Cádiz)
Oscar Gómez Mosso (Alicante)
David Montoro Martínez (Tarragona)
Juan Manuel Ojea García (Vigo, Pontevedra)
Fernando Pérez Martín (Leganés, Madrid)
Francisco Arco Ramírez (Mollet del Vallès, Barcelona)
José Luis León Máñez (Alcalá de Chivert, Castellón)
Marc Saña (Sabadell)
Evaristo Perelló Mora (Torrevieja, Alicante)
Andrés Sánchez Pontejo (L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona)
Sixto Rodríguez Díaz (Badalona, Barcelona)
David Montserrate González (L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona)
Saleta Corral Campos (Ourense)
Juan Luis Norcal Acebal (Gijón, Asturias)
Francisco López Amigo (Madrid)
David Alonso Contreras (Getafe, Madrid)
José Peña Gómez (Santander)
Daniel Matas Caparrós (Palma de Mallorca)
Jordi Sánchez Teruel (Barcelona)
Antonio Luis Ruiz Garrido (Rubí, Barcelona)

**Respuesta correcta: Peligro**



**PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 10 JUEGOS COLONY WARS**

**El reinado de la Tierra toca a su fin. Se ha declarado una guerra intergaláctica colonial en la que sólo tú puedes ayudar a nuestro querido astro a vencer. Si crees que hay vida en otros planetas y estás dispuesto a averiguarlo por ti mismo, toma papel y boli, concursa y gana uno de los 10 juegos que sortean *Psygnosis* y *PlayStation Power.* Envíanos tu respuesta antes del día 15 de diciembre.**

PSYGNOSIS





## y... ¡que la suerte te acompañe!

Recorta por aquí



PSP. 7

### Cupón de respuesta

**¿Cuántas misiones puedes llegar a realizar en *Colony Wars*?**

**RESPUESTA** ..............................

Nombre: ..............................
Domicilio: ..............................
Población: .............................. Código Postal: ..............
Provincia: ..............................
País: ..............................
Teléfono: ..............................

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA PlayStation Power, **MC Ediciones S. A.** P.° San Gervasio, 16-20, esc. A, entlo. 2.ª 08022 BARCELONA





Un buen impulso inicial te alejará de la rampa y, esperemos que, del alcance de tus enemigos.

Una ola de satisfacción te invade mientras el Plasmorb rebota dentro de la portería.

El modo pantalla partida es más confuso aún que el modo un jugador. Es muy divertido.

De: Erbe Software/ LucasArts
Disponible: Sí
6.990 pesetas

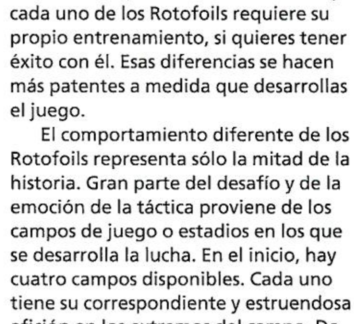



# BallBlazer Cha







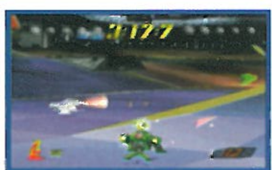






## Súper truco

**En un principio, la tentación sería tener el Plasmorb retenido todo lo que te queda de vida. No lo hagas. Esta táctica te conduciría a una muerte temprana, una derrota segura. Todo lo que haces repercute en tu energía, incluyendo tener la pelota. La mejor táctica, con mucho, consiste en situarte enfrente de la portería (no importa la distancia), disparar el Plasmorb en una dirección ligeramente adecuada, correr e interceptarlo otra vez. Debes ir repitiendo este movimiento hasta que estés cerca de la portería, entonces dispara. Si te sitúas en primera línea, podrás interrumpir a tu oponente y mantener la posesión.**



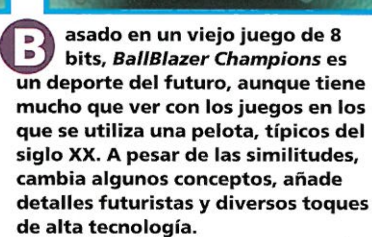
No utilices mucho el Plasmorb, te dejará sin energía.

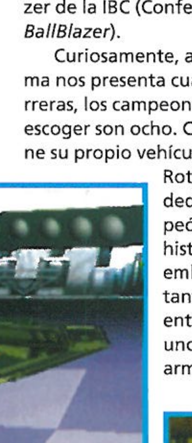
**Basado en un viejo juego de 8 bits, *BallBlazer Champions* es un deporte del futuro, aunque tiene mucho que ver con los juegos en los que se utiliza una pelota, típicos del siglo XX. A pesar de las similitudes, cambia algunos conceptos, añade detalles futuristas y diversos toques de alta tecnología.**

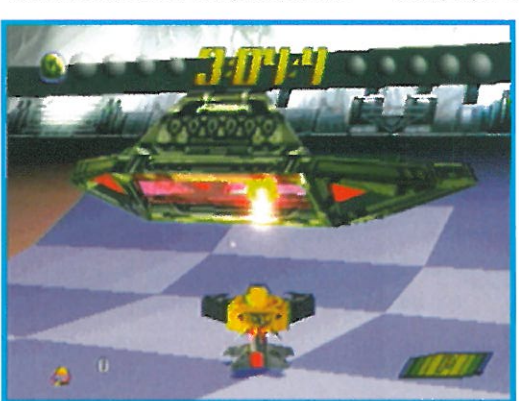
Para intentar convencer un poco al público de que éste es un deporte real que se practica (aunque sea en el futuro), el juego está lleno de ingeniosas referencias a organizaciones que tienen que ver con esta competición. Como sucede en la actualidad con el fútbol o el baloncesto, el juego tiene su propia federación. *BallBlazer*, el deporte, incluso tiene una historia que explica su origen: una larga guerra cósmica, que duró más de dos milenios, enfrentó a cuatro razas. Cansados de esa lucha sin fin y de las matanzas, los contrincantes firmaron un tratado para crear un deporte que reemplazara el enfrentamiento. Desde entonces, se celebra durante dos semanas y, una vez al año, el torneo *BallBlazer Champions*, que sirve para decidir a quién se va a coronar como Maestro Blazer de la IBC (Conferencia Intergaláctica *BallBlazer*).

Curiosamente, a pesar de que la trama nos presenta cuatro facciones guerreras, los campeones disponibles para escoger son ocho. Cada uno de ellos tiene su propio vehículo exclusivo. Se llama Rotofoil. Como habrás deducido ya, cada campeón tiene su propia historia personal. Sin embargo, lo más importante son las diferencias entre los Rotofoils. Cada uno tiene su propia arma, así como sus puntos fuertes y débiles. El Amphizian Kicker, por ejemplo, es lento y manejable, pero lo mejor de todo es que lanza armas con una considerable seguridad. Por el contrario, el Black Catapult es bastante rápido y alucinantemente manejable, pero resulta un poco pesado a la hora de disparar. La conclusión es que cada uno de los Rotofoils requiere su propio entrenamiento, si quieres tener éxito con él. Esas diferencias se hacen más patentes a medida que desarrollas el juego.

El comportamiento diferente de los Rotofoils representa sólo la mitad de la historia. Gran parte del desafío y de la emoción de la táctica proviene de los campos de juego o estadios en los que se desarrolla la lucha. En el inicio, hay cuatro campos disponibles. Cada uno tiene su correspondiente y estruendosa afición en los extremos del campo. De todas formas, lejos de ser los delicados campos de hierba a los que estamos acostumbrados en este siglo, los terrenos de juego de *BallBlazer* son una desorganización bien organizada: el riesgo del caos. Superficies onduladas, bordes elevados y túneles se añaden al desafío que supone hacer pases largos. Pero, por si esto no bastara, también nos encontramos con el problema de las recepciones del balón. Además de las originales, puedes ir obteniendo armas de fuego a medida que avanza el juego. Para añadir







Las porterías pueden presentarse de formas muy diversas. Los movimientos te confundirán.



## Elige a tu campeón



Zack, un contrincante humano, pilota el Terrain Bullet. Como te sugerirá el nombre, se trata de un artilugio rápido, pero su manejo es deprimente.

Torque parece una morsa, pero su aparatejo, el Black Catapult, es de ensueño. Su fuerza de ataque resulta letal. Es un regateador fantástico.



Grumli nació, aparentemente, sin piernas. Esto no le impide conducir el Amphizian Kicker con mucho estilo. Su ataque es muy fuerte.

Borgus y su Rotofoil Power Strike son formidables. No son rápidos, pero la manejabilidad de sus ataques y su energía los hace óptimos.



K'Krix es el insecto repugnante. Su Iron Pincer tiene un Plasmorb Magnet que permite atrapar el balón desde distancias largas. Un arma genial.

Tidus, el gato gordo, conduce el Marathon IV, un vehículo muy manejable que se porta muy bien. Una opción muy segura.



Zuura es la única chica. Su Kamazuni Wasp se sitúa entre los mejores vehículos, si no el mejor. Rápido y muy manejable.

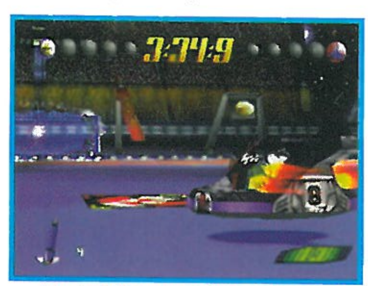
Sree tiene pinta de Pterodáctilo y, de hecho, su Rotofoil se llama Twincam Pterodactyl. Es rápido, pero falla en muchos otros aspectos.

# mpions

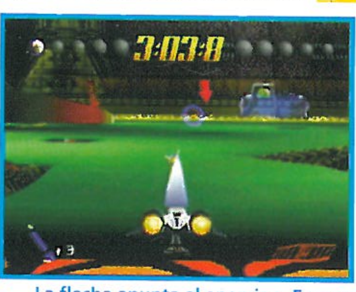
más dificultad y emoción, cada Rotofoil tiene su límite de energía. Esta energía dicta lo que puedes, o no, hacer. Utiliza mucha velocidad demasiado pronto y, de repente, te darás cuenta de que te estás volviendo más lento que un caracol reumático. Cuando pasa esto, tu oponente tiene la oportunidad de mandarte a lo más profundo de los infiernos. Incluso controlar la pelota (Plasmorb) te resta energía. Por lo cual, tienes que pensar cómo puedes organizarte para ahorrar el máximo esfuerzo. Gracias a los desarrolladores, hay barras de energía en el suelo y puedes controlar tus niveles. De esta manera, ves lo que puedes o no puedes hacer.

Se ha hecho un gran gasto en la jugabilidad y los desarrolladores se han esforzado mucho para que el juego esté equilibrado. El objetivo era que el producto final se asemejara a un deporte actual. El problema es que los deportes en los que realmente se basa (es una fusión de hockey y fútbol) son de equipo, mientras que el *BallBlazer* es un deporte individual, de uno contra uno. Esto crea un vacío que influye en el potencial del juego y en las tácticas y estrategias a largo plazo. Se ha invertido mucho esfuerzo para añadir otros elementos que mejoren las técnicas y tácticas, pero la falta de compañeros de juego es demasiado importante y, a la larga, casi mortal. El resultado final es un juego que primero parece divertido, trepidante y, desde muchos puntos de vista, refrescante, pero se vuelve monótono demasiado pronto. Y por si esto fuera poco, los controles de los vehículos no responden todo lo bien que deberían hacerlo, lo que no ayuda demasiado. Incluso aquéllos que se manejan mejor hacen que falles y que tus ataques queden a medias en las situaciones más complicadas. La práctica soluciona ligeramente estos problemas, pero se sigue pensando que el juego podría haber sido muchísimo mejor si los controles fuesen más precisos y los vehículos más manejables.

En muchos aspectos, es una propuesta muy atrevida y a tener en cuenta. Existen doce escenarios, ocho vehículos y un impresionante arsenal de armas. Con todo esto podrás pasar un buen rato. Además, todo está muy bien diseñado. Es una pena que la jugabilidad sea floja a causa de su propia estructura. El modo dos jugadores, la pantalla partida en dos... *BallBlazer Champions* es, como cabía esperar, un buen juego para compartir más que un placer solitario, aunque siempre queda la sensación de que podrían haber hecho algo grande, que le falta alguna cosa. Como siempre, la prueba de fuego es que te quedes enganchado horas y horas y que al día siguiente quieras volver a por más.



Tu rival tiene complejo de apisonadora, pero tú tranquilo: pasa de largo.



La flecha apunta al enemigo. Es muy útil para dirigir los lanzamientos.



Las repeticiones de la jugada son muy ingeniosas.

Tómate tu tiempo para escoger tus misiles.



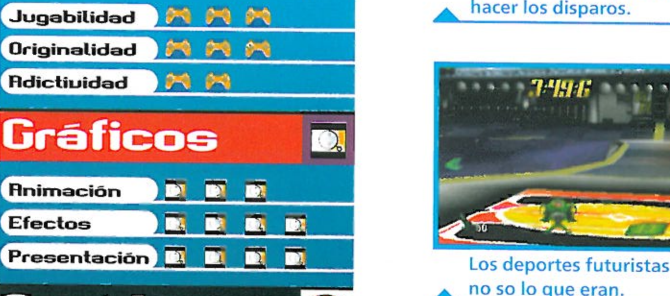
Prepárate bien antes de hacer los disparos.

### Puntuación

**Acción**

Jugabilidad: 3
Originalidad: 3
Adictividad: 2

**Gráficos**



Animación: 3
Efectos: 4
Presentación: 4

Los deportes futuristas no so lo que eran.

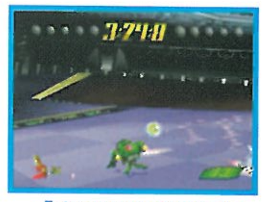
**Sonido**

Música: 2
Efectos: 3
Ambientación: 3

Una buena idea pero pierde fuelle al cabo de pocos minutos. Los mandos no son lo mejor del juego. Te divertirás bastante, pero tendrían que haberle sacado más rendimiento al hecho de provenir de los deportes de equipo.

**6**

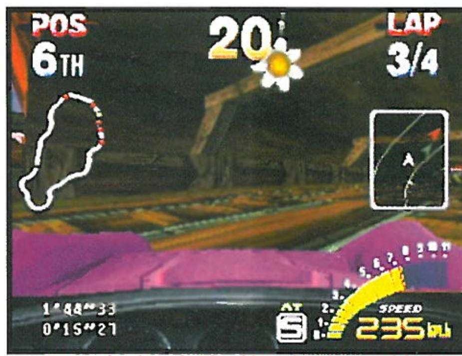
Valoración: 3/5



Este campo parece un paso a nivel, ¿no?



Demasiado impulso. Volveré con el *Pathfinder*.



Escoge la vista desde el interior de tu vehículo y encontrarás un magnífico espejo retrovisor.



Con esta moto, casi podrás sentir el viento en tu cara.



Las calles de San Francisco son muy estrechas. Mantén el ojo en el escáner de la derecha.

**De:** Arcadia/JM Interactive
**Disponible:** Sí
7.990 pesetas.



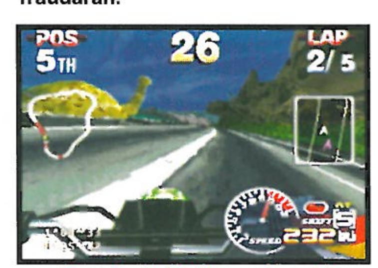



# Explosive Racing


La nieve cae, pero tu camión tiene calefacción.


El símbolo sonriente indica el líder de la carrera.

**En ninguna cabeza que funcione como es debido, cabe ninguna duda de que los mejores juegos de carreras tienen formato PlayStation. Hace mucho tiempo que *F1*, *Destruction Derby 2*, *Rage Racer* o *V-Rally* hacen que tu corazón se acelere casi tan rápido como los coches. Sabes que nunca te defraudarán.**



*¡Expediente X!* ¡El monstruo del lago Ness a babor!

Sin embargo, este alto nivel (tan grato a los jugadores) hace que las cosas sean muy duras para los desarrolladores. Hoy en día es muy, muy complicado sorprender a alguien con un juego de carreras. Esto es lo que pasa con *Explosive Racing*, la secuela de aquel engañoso juego llamado *Burning Road*.

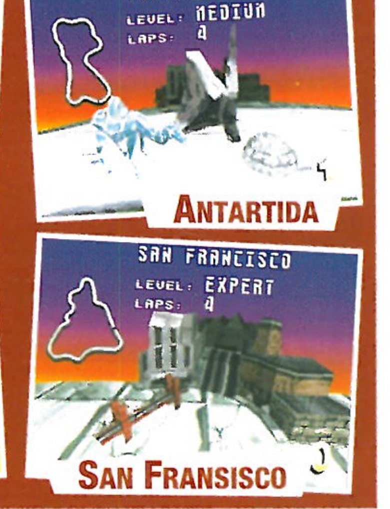
Curiosamente le debe mucho a aquellos viejos arcade con los que todavía podemos divertirnos en algunos antros. Como en el caso de *V-Rally*, experimentarás aquello de una carrera más, sólo una más y necesitarás enlazar partidas para que el sabor alumínico de la adrenalina no desaparezca de tu boca. No hay ninguna diferencia si escoges un Peugeot 306 o un Renault Megane. En *Explosive Racing*, puedes decidirte entre conducir grandes camiones, pasearte en coches rosas o circular al más puro estilo motero. Las cinco pistas son tan complicadas como quieras. Entre los decorados destacan la Gran Muralla China y el Lago Ness (que viene completo, con monstruo incluido). Hay montones de obstáculos y unos escenarios muy interesantes.

Sin embargo, después de la refrescante ducha inicial — que hace que te recuerde a *V-Rally* o *Formula 1*— las cosas empiezan a ir mal. Créenos cuando

## Los Circuitos

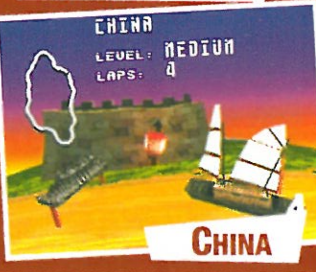
**Os mostramos los esfuerzos que han hecho los diseñadores de *Explosive Racing* por conseguir los circuitos más intrincados. Obstáculos, baches, imprevistos... El único problema es que se han quedado un poco cortos. Apréndete sus características principales y ves con cuidado: aparecen inesperadamente. También puedes dar vueltas como un tonto por el mismo circuito hasta que te sientas desfallecer.**







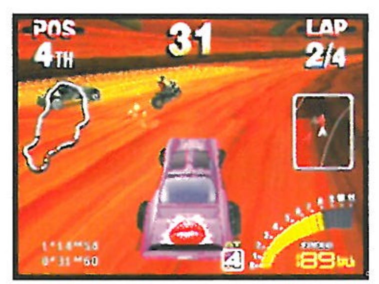









Incluso las motos tienen vistas subjetivas que te hacen vivir la acción mucho más de cerca.



Gracias a algunas características del juego,nunca te verás muy alejado de tus competidores.

## Escoge tu vehículo

Delicados *F1*, coches de rally, camiones apestosos, motocicletas y coches deportivos es lo que encontrarás en este juego. Hay seis vehículos y tendrás nueve más extra por ganar los campeonatos. También hay versiones espejo de los cinco camiones.



**Atención. Éste es Angus y éste, su bonito coche. Rápido, pero frágil.**



Este súper camión de García es lento, pero seguro. Es un buen fondista.



La moto deportiva japonesa está impecable, al contrario que tu mono.



**Tiene un nombre curioso. Es un buen vehículo.**



Éste es uno de los coches de bonificación. También hay un coche de policía por ahí escondido.



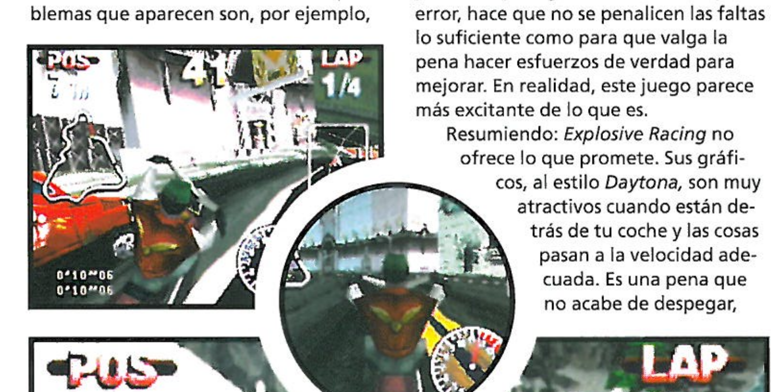
Los trastos de los 70 también tienen cabida en *Explosive Racing*.



Se llama Muzak y no queremos que nos preguntéis qué significa. Es bonita, ¿no?

te decimos que no hay ninguna manera de que juegues durante horas como con cualquiera de los juegos clásicos. Un aspecto que realmente le quita muchos puntos (en cuanto a durabilidad se refiere) a *Explosive Racing* es, más que la ausencia de coches realistas o de buenas carreras, la falta de unos mandos manejables o de una conducción realista. Cuando te acostumbras al juego, conducir los cacharros por las pistas se limita a ir a la izquierda y a la derecha. Toma una curva demasiado rápido y en vez de salirte de la carretera estropearás la carrocería de tu vehículo. Los más salvajes de vosotros os habréis dado cuenta de lo que esto significa: hay muy pocas posibilidades de divertirse teniendo accidentes. Otros problemas que aparecen son, por ejemplo, que como en el juego original los muros parecen magnéticos —tócalos y difícilmente podrás separarte de ellos—, además tu perspectiva está distorsionada (como si los coches que te preceden fueran enanos). El estilo arcade también se nota en la posibilidad de avanzar y retroceder a tu antojo. La inmediata recuperación que sigue a las colisiones por error, hace que no se penalicen las faltas lo suficiente como para que valga la pena hacer esfuerzos de verdad para mejorar. En realidad, este juego parece más excitante de lo que es.

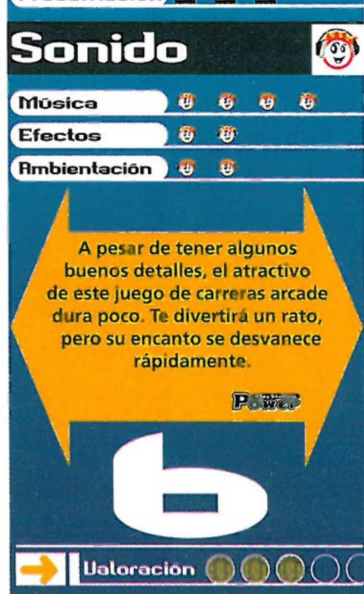
Resumiendo: *Explosive Racing* no ofrece lo que promete. Sus gráficos, al estilo *Daytona*, son muy atractivos cuando están detrás de tu coche y las cosas pasan a la velocidad adecuada. Es una pena que no acabe de despegar, porque, incluso dentro de la cantidad de juegos para PlayStation que hay, *Explosive Racing* es un poco diferente. La música y algunas de las vistas desde el interior de los coches son alucinantes, pero como ya hemos dicho, no acaba de arrancar. Su desmadrado equipo de coches y pistas podrían haber sido una bomba. P




Los camiones pueden echar de la carretera a las motocicletas. Con esas ruedas no irás a ningún sitio.




| | |
|---|---|
| **Acción** | |
| Jugabilidad | 3 |
| Originalidad | 2 |
| Adictividad | 2 |
| **Gráficos** | |
| Animación | 2 |
| Efectos | 3 |
| Presentación | 3 |
| **Sonido** | |
| Música | 4 |
| Efectos | 2 |
| Ambientación | 2 |

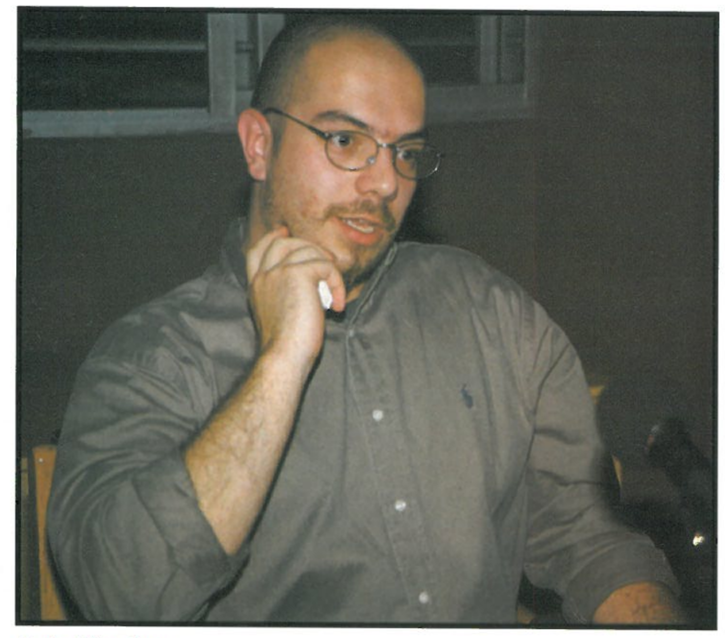







Las carreras por Escocia son emocionantes. No sólo te enfrentarás a los cambios de tiempo, los fantasmas te acecharán.


Los escenarios pasan volando a tu alrededor, pero te cansarás pronto.

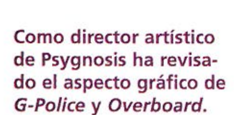


Carlos Ulloa tiene actualmente 18 proyectos en sus manos.

# «SI ME DEJARAN ELEGIR, HARÍA UNA AVENTURA GRÁFICA AMBIENTADA EN EL FBI»

**Todos vosotros conocéis (o deberíais conocer) de un modo u otro a Carlos Ulloa, un personaje cada día más popular y más importante en el mundo del videojuego en nuestro país. Nacido hace 27 años en Galicia, ha entrado en contacto con todos los ambientes con los que todos hemos soñado alguna vez. Ha programado, aunque sin éxito, juegos para Amiga. Ha participado en el programa televisivo *Bit a Bit* y, a través de las ondas radiofónicas, en *Game 40* (programa en el que sigue colaborando e interviniendo). Y, por su puesto, no podemos olvidarnos de su cargo actual: Art Manager de la compañía de programación más prestigiosa de Europa, Psygnosis.**

***PlayStation Power* se ha puesto en contacto con él para que nos hable de su último trabajo: *G-Police* y *Overboard*.**



Como director artístico de Psygnosis ha revisado el aspecto gráfico de *G-Police* y *Overboard*.





***PlayStation Power*: ¿De qué se encarga exactamente el Art Manager?**
**Carlos Ulloa:** Ser Art Manager o director artístico es, como su nombre indica, ser *manager*, es decir, hacer más o menos las veces de directivo. Yo dirijo el aspecto gráfico de determinados proyectos.

**PP: ¿Cuáles son esos proyectos?**
**CU:** Pues nada más y nada menos que 18, entre los cuales se encuentran *G-Police* y *Overboard*. Ya sé que, en principio, parecen muchos, pero tengo la intención de traspasar más de la mitad.

**PP: Avánzanos en qué estás trabajando...**
**CU:** Está bien, está bien. Entre esos 18 proyectos cabe destacar *Wings of Destiny* y *Sentinel Returns,* la segunda parte de un juego muy antiguo para Spectrum.

**PP: ¿Cuánto tiempo se necesita para terminar un juego como, por ejemplo, *Overboard* o *G-Police*?**
**CU:** Desde que se dibujan los primeros diseños hasta que se perfecciona el último detalle pasan alrededor de dos años, aproximadamente. Podría ser bastante menos tiempo, pero siempre surgen imprevistos que te obligan a hacer cambios en personajes que teóricamente estaban terminados. Además, hay muchísimos factores de marketing, programación... La clave para terminar un juego en tiempo récord es tener una buena planificación, pero aun así, siempre surgen imprevistos que prolongan el sufrimiento.

**PP: ¿Estás satisfecho del rendimiento de la PlayStation?**
**CU:** Estamos, y estoy, muy satisfechos del rendimiento de la PlayStation. Es una máquina potentísima y no es difícil programar para ella. El único problema es que la PlayStation tiene muy poca memoria RAM; mucha menos que otros sistemas. Esto hace que las texturas de los juegos tengan 16 colores cuando, con un poco más de memoria, podrían tener 256. Por lo demás, la consola gris se deja manejar a la perfección y resulta muy cómodo programar para ella.

**PP: Algunos de los aspectos en los que a menudo nos fijamos son los polígonos, los colores, las texturas... Son cuestiones determinantes en el aspecto y en la comercialidad de un juego. Pero, ¿de qué depende el buen acabado de estos aspectos?**
**CU:** La aparición de polígonos es un tema en el que influyen tanto los programadores como los grafistas. Dependiendo de la «calidad» de los polígonos, se pueden plasmar más o menos en pantalla. Si se emplean muchos efectos gráficos (sombreados *Goraud*, transparencias, luces en tiempo real...), se pueden utilizar menos polígonos que si los polígonos y los sombreados son planos. Para que el aspecto del juego sea bueno, hay que buscar grafistas que, con pocos polígonos, sepan hacer gráficos muy buenos. Hay personas que con 100 polígonos pueden conseguir un objeto muy parecido al que haría otro con 300. Los colores y las texturas están directamente vinculados a los polígonos. Cuantos más colores se utilizan, menos polígonos se pueden plasmar en pantalla. Generalmente, si falla la aparición de polígonos es a causa de los programadores, los grafistas o debido al motor utilizado para programar, no por culpa de la propia consola.

**PP: ¿Qué ha sido lo más difícil en la programación de *Overboard* y *G-Police*?**
**CU:** *G-Police* ha sido un juego muy complicado, ya que tiene unos escenarios (ciudades enteras) muy complejos y más de 45 minutos, sólo en animaciones. En determinados momentos parecía imposible acabar el trabajo. Por cuestiones de tiempo, las intros argumentales que hay entre fases no son todo lo buenas que podrían haber sido. En *Overboard*,

lo más difícil ha sido la intro, que la tuvo que hacer una sola persona, Andy Whiteley. Tuvo que inventarse él solo absolutamente todo en tres meses, sin ningún tipo de ayuda. Todo el desarrollo de *G-Police* y *Overboard* se ha llevado a cabo en un estudio al Sur-Oeste de Inglaterra, mientras que la intro de *Overboard* la tuvo que hacer Andy Whiteley desde Leeds (al Norte).

**PP: *G-Police* es un juego realmente complejo. ¿Cuántas personas han trabajado en él para hacerlo realidad?**
**CU:** Veamos. El equipo dedicado a hacer las intros constaba de tres personas; el equipo de grafistas estaba formado por cinco personas, además de los ocho programadores, los tres diseñadores, los dos productores y un músico. No son cifras exageradamente increíbles, como puede pasar en compañías como Square, pero, a cambio, comporta una mayor compenetración y homogeneidad de los equipos.

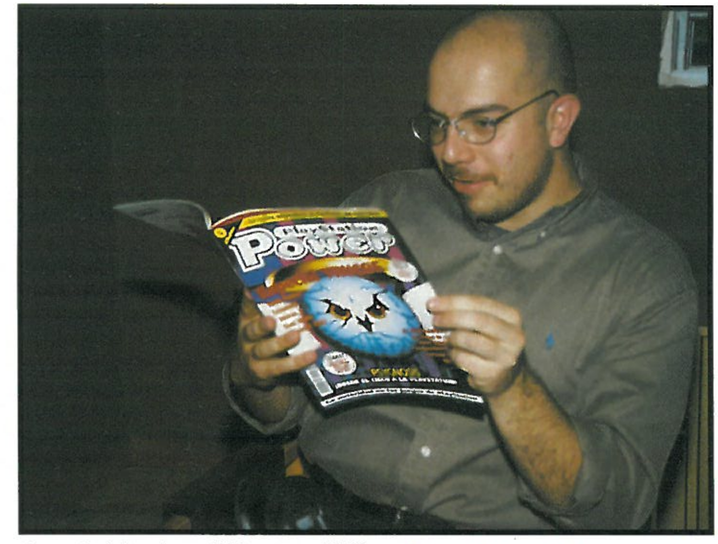
**PP: ¿Qué motor de programación se ha utilizado en *G-Police* y *Overboard*?**
**CU:** En *Overboard*, hemos utilizado el Stroud Engine, que es una evolución del que fue utilizado en *Assault Rigs*. En *G-Police*, en cambio, se ha utilizado uno mucho más avanzado.

**PP: ¿Calificarías el resultado final de «satisfactorio»?¿Es, realmente, el que esperabais?**
**CU:** En contra de lo que suele pasar, *G-Police* ha salido incluso mejor de lo que esperábamos, con lo cual el resultado final es muy satisfactorio. Además, al tener una historia muy compleja, tiene mucha personalidad y abre todo un mundo del que se pueden sacar nuevas historias y, obviamente, nuevos juegos. Es un juego muy completo, un desarrollo de fases en el que influye mucho la estrategia. Se ha hecho hincapié en el control para aprovechar al máximo los Pads de PlayStation. Uno de los mandos del Pad analógico sirve para mirar alrededor, aunque se utilizan todos los botones.

*Overboard* es un juego no habitual en Psygnosis, donde objetos inanimados como, por ejemplo, los barcos, tienen mucha expresividad. Todo esto es gracias a su diseñador, Nick Harper, uno de los mejores diseñadores que conozco, un hombre con un talento y un instinto para los juegos extraordinario. *Overboard* abre una nueva línea en Psygnosis y sí, el resultado es muy satisfactorio

**PP: ¿No nos vas avanzar ninguna exclusiva?**
**CU:** Lo tengo prohibido, pero os puedo decir que Psygnosis, en las Navidades del año 1998, va a invadir otros terrenos que hasta ahora no ha tocado; lejos de la línea futurista que viene siendo tan característica en los últimos años. Vamos a empezar a hacer juegos de deportes, simuladores de vuelo... Intentaremos abrir nuevos campos, concretar un poco el mercado de PC y mantener la posición en PlayStation.

**PP: ¿Es la PlayStation la vencedora en la batalla de la denominada «última generación de consolas»?**
**CU:** En mi opinión, en mi modesta opinión, la PlayStation es la máquina más versátil, con mejor catálogo, la plataforma en la que es más fácil desarrollar, y, por supuesto, la consola en la que están los mejores títulos. A la Saturn no le auguro muchos más años de vida; de hecho Sega está trabajando, de manera pública y notoria, en una máquina nueva y la N64 es una plataforma muy, muy buena, pero tiene ciertos defectos, como, por ejemplo, el cartucho, que encarece muchísimo el precio de los juegos, además de limitar sobremanera el espacio disponible para el sonido, las intros, etc. Además, en N64 es muy difícil desarrollar y tiene menos memoria para programar texturas, con lo cual, suelen ser bastante peores. En definitiva, sí, me quedo con la PlayStation.



Este profesional de los videojuegos considera la planificación como una de las claves para terminar un juego a tiempo.

**PP: ¿Qué juego sería TU juego, el juego de tus sueños?**
**CU:** Si me dejaran elegir, haría un juego con mucha historia, con un argumento serio; un programa de aventura gráfica con gráficos tipo *Tomb Raider* (todo en tiempo real) y ambientado en el FBI, con un argumento parecido al expuesto en *Expediente X* (que, por cierto, en el Reino Unido va más avanzado que aquí). También me gustaría afrontar un reto como el que debe suponer hacer un gran juego de lucha; algo del estilo de *Soul Blade*, con armas, etc. La lucha es el género más difícil de programar.

**PP: ¿Qué opinión te merece la PlayStation Net Yaroze?**
**CU:** Me parece buena idea, pero no cumple su función, y lo mismo que se puede hacer en Net Yaroze, se puede realizar sin dificultades en un PC 486. Desde luego, no es el soporte adecuado para programar. Yo recomiendo el PC. Además, en contra de lo que la gente piensa, se puede llegar a hacer mucho sin tener un magnífico ordenador.

**PP: ¿Se puede aspirar a algo en el mundo de la programación desde España?**
**CU:** En nuestro país hay mucho talento, pero poca tradición. En el mundo de consolas, el máximo (y único) exponente es Bit Managers, que, no en vano, trabaja en máquinas de 8 bits. Además, España está por debajo de Gran Bretaña, Francia, Alemania o Italia. Hay muchas personas válidas y con muchas ganas, pero falta el apoyo de las compañías. No obstante, si yo he llegado a Psygnosis...

**Texto:** Daniel Turienzo
**Fotos:** Sebastián Romero


Carlos Ulloa colabora en el programa de radio *Game 40*.



## Cloud Strife

Edad: 21
Altura: 173 cm
Arma: Espadas
Una vez trabajó como soldado a las órdenes de la malvada corporación Shinra, pero un misterioso accidente, del que no recuerda absolutamente nada, lo llevó —al aliarse con el grupo terrorista Avalanche— a una vida nómada, dedicada por completo a la lucha mercenaria contra sus antiguos jefes. Ahora busca al enigmático Sephiroth, ya que tiene la clave de su extraña amnesia.



## Aerith Gainsbourg

Edad: 22
Altura: 163 cm
Arma: Barra
Aerith, que vive con su madrastra en el infierno que supone la ciudad industrial de Midgard, sabe utilizar la magia. Es una chica muy poderosa que conviene tener de tu parte. Se verá involucrada con Cloud y el grupo Avalanche poco después del inicio del juego, pero, ¿podrá una chica como ella, vendedora de flores, enfrentarse a los malvados entresijos de Shinra?

**La compañía eléctrica *Shinra Electric Power Company* está agotando toda la energía vital de tu planeta, y sólo tú, tu PlayStation y una pandilla de curiosos personajes podéis salvarlo. ¡EL FUTURO DEL PLANETA ESTÁ EN TUS MANOS!**

# Final Fant






Con un argumento más extenso que el de una telenovela venezolana y unos gráficos que harían palidecer de envidia al propio Spielberg, llega a Europa *Final Fantasy VII*, el próximo gran lanzamiento para PlayStation. Por fin un juego que hará prestar al mundo del rol la atención que merece realmente dentro del mercado occidental. Este juego, sólo en Japón, vendió más de tres millones de copias (y su banda sonora llegó al número tres en las listas de éxitos). En los Estados Unidos, tras su lanzamiento el 5 de septiembre, la fiebre por *FF* ha sido generalizada. Y ahora, por fin, parece ser que los chicos de Square se han decidido a presentarlo por tierras europeas. Según las últimas previsiones de Sony, compañía que se encargará de distribuirlo, este juego verá la luz en nuestro país en noviembre. No hemos podido resistir la tentación de hacernos con una copia del juego, que en nuestro país viene con textos en español, para extraerle todo su jugo. Prepárate para la experiencia de tu vida con ¡*Final Fantasy VII*!



## Barret Wallace

**Edad:** 35
**Altura:** 197 cm
**Arma:** Enorme revólver
Barret es el líder del grupo Avalanche y, junto con Cloud, será uno de los primeros personajes que encuentres en FFVII. Después de perder su hogar y a su esposa por culpa de Shinra, dedica toda su vida a acabar con las prácticas destructivas de la corporación, y para ello cuenta con su impresionante arma. Pero, en el fondo, tiene un gran corazón.





Mejor sigue subiendo y explora los conductos del aire.


Necesitarás una batería para dominar este peligroso naufragio.



Los hombres de Shinra, tan trajeados, son duros de pelar.

A lo mejor piensas que ya lo has visto todo. Ya has jugado a *Suikoden* y estás maravillado por sus más de 100 personajes y sus batallas isométricas a escala. O quizá le has echado un vistazo a *Wild Arms* y sus conflictos poligonales. *Final Fantasy VII* es el mejor juego de rol de todos los tiempos, y eso queda claro en el mismo momento en que se inicia el juego. La primera escena nos presenta el argumento, la ambientación y el estilo de lo que vendrá después.

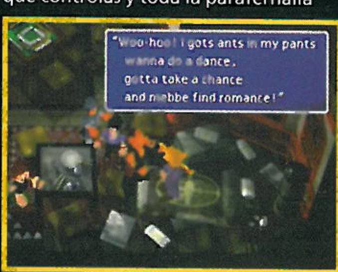
Todo empieza con un primer plano de la cara de Aerith, la chica de las flores. Después la cámara se desplaza hacia una calle bulliciosa y, acto seguido, en un zoom de vértigo, el enfoque se eleva para que puedas observar la increíble ciudad de Midgard en todo su esplendor. Por si todo esto fuera poco, la cámara pasa después a realizar otro zoom espectacular que te traslada a otra parte de la ciudad, la estación de trenes, donde se ve cómo llega un tren y se para. En ese momento tenemos la parte más espectacular. El juego empieza con la llegada de nuestros héroes, el escuadrón terrorista Avalanche, que salta del tren bajo el control de nuestro D-pad. Y todo esto en una sola escena. No hay que cargar nada, no se produce ningún corte, no aparece ninguna pantalla en blanco, tan sólo secuencias de vídeo animado impresionantes de una acción trepidante. De verdad. Jamás habíamos visto antes un juego con una presentación semejante.



Cuando los chicos de Square Company Ltd anunciaron en Japón que, para sorpresa de todos, el siguiente título de su famosa saga de juegos de rol *Final Fantasy* sería para la PlayStation de Sony y no, como el mundo entero pensaba, para la nueva Nintendo 64, se dio por supuesto que, más que una transición completa al mundo de las tres dimensiones, el juego sería una mera sucesión de su excelente predecesor para SúperNintendo (es decir, *FFVI*), que incluiría algunos toques tridimensionales en aspectos muy concretos, como podían ser algunos monstruos o paisajes. Muy pocos hubieran pensado que lo que aparecería serían tres discos que incluían una mezcla increíble de gráficos prerrenderizados y gráficos tridimensionales a tiempo real. Sólo tienes que echar un vistazo a los fotogramas que acompañan este reportaje para hacerte una idea del potencial de *Final Fantasy VII*.

Por regla general, los fondos son imágenes planas en dos dimensiones mientras que los pequeños personajes que controlas y toda la parafernalia


Cloud se enfrenta a la terrible corporación Shinra y el infierno tecnológico en que se ha convertido la ciudad de Midgard. Pero, no será tarea fácil.



Disfrazarse de chica puede tener consecuencias terribles.





## Tifa Lockhart

**Edad:** 20
**Altura:** 167 cm
**Arma:** Guantes
Tifa es un miembro del grupo Avalanche que viene del pasado de Cloud. Todavía siente algo por él y podría acabar sintiendo auténtica envidia debido a las atenciones que él propensa a Aerith. Estas chicas... Ella consigue calmar las tensiones existentes entre Cloud y Barret después de que estalle un conflicto entre ellos por su obsesión por el dinero y sobre la ética tras la primera misión del grupo. Estos chicos...

### JUGANDO CON LOS NÚMEROS

Resulta sorprendente que, en *Final Fantasy VII* las escenas de lucha no requieran una machacada frenética y general de los botones de disparo o la pulsación de complicadísimas y peligrosas (para nuestros deditos) combinaciones en el D-pad. En este juego, tan sólo tienes que mostrar una buena predisposición para leer un menú. ¡Eh, tú, no salgas corriendo! Tranquilo, que la velocidad es igual a la de cualquier *beat 'em up*. Aquí tenéis el Sistema de Batalla de Tiempo Activo.



**1**

El mundo de *Final Fantasy* puede ser un lugar muy peligroso y en cualquier momento la investigación puede pararse para dejar paso a una cruenta batalla. A veces, la ves venir (hay un montón de malos con los que te toparás en tu camino), pero es más probable que en la mayor parte de las ocasiones te pillen por sorpresa. La versión japonesa se hizo famosa por involucrarte en batallas casi a cada paso que dabas, por lo que resulta bueno saber que la versión que aparecerá por estas tierras presenta un balance mucho más equilibrado.



**2**

Cuando te encuentras sumido en una batalla, todo sucede en tiempo real (a menos que decidas utilizar los modos intermedio o principiante, en los que el tiempo se parará cuando utilices un ataque o lo selecciones).

Tú decides lo que quieres que haga cada personaje (puede haber de una a tres personas en tu bando a la vez) y a quién quieres que se lo haga, gracias a una lista que está a tu disposición, pero elige con rapidez, ya que el enemigo no se anda con chiquitas.







## Cid Highwind

**Edad: 32**
**Altura: 178 cm**
**Arma: Lanza**
**En Final Fantasy siempre hay un personaje que se llama Cid. Se trata de un piloto mecánico genial que se apasiona con las naves espaciales. En este caso, no es una excepción, y su relación con Shinra se remonta a su época de piloto de pruebas para un lanzamiento espacial que se había proyectado. Nunca cruzó la atmósfera, pero ahora se encuentra al mando de la Ciudad de los Cohetes.**









que los rodea se componen de polígonos sombreados a tiempo real. Se suele decir que la palabra prerrenderizado condena en cierto modo a los juegos, pero en este caso se ha utilizado para crear los fondos más suntuosos que se han visto jamás. Tu personaje se encuentra perfectamente encuadrado en la pantalla y, cuando quieras, puedes pasar con gran suavidad a cualquier otro enfoque de lujo que prefieras. Su naturaleza de 2-D apenas si se nota, gracias a que tú puedes seguir caminando por detrás de los edificios, cruzar por debajo de los puentes o pasar bajo señales y vallas como si fueran sólidos de verdad. Y el efecto de realismo se completa gracias a la utilización de la perspectiva. Si una calle se va haciendo más pequeña a medida que se aleja en la distancia, lo mismo ocurrirá con tu personaje si decides aventurarlo por ella.

Vayamos ahora con las secuencias de vídeo animado que comentábamos anteriormente. En lugar de obligarte a permanecer sentado delante de la pantalla, esperando a que pasen esas escenas interminables entre niveles y que se anuncian mediante un fundido en negro de unos tres segundos, en *FFVII* se incluyen unas secuencias de vídeo animado cortas pero perfectas; tanto que se suceden durante todo el juego sin que apenas te percates de su presencia. Y además son espectaculares. Imagina la intro de *Soul Blade*, de Namco, pero diez veces más complicada. Así podrás hacerte una idea y entender por qué Square tuvo que contratar toda su producción de entre casi todas las compañías japonesas que son propietarias de Silicon Graphics. Y, por último, tenemos el modo, casi cinematográfico, en que se suceden las escenas, alternando planos lejanos, medios y primeros planos. Es algo realmente digno de contemplar.

Bueno, creo que ya está bien de hablar de los estupendos gráficos de *Final Fantasy VII*. Los juegos de rol no se basan únicamente en la calidad de sus fotogramas, en todo caso este aspecto siempre se mantiene en un segundo plano. Lo realmente im-



**Los enemigos son de todas las formas y medidas imaginables.**



**Aquí tienes el triple CD y la carátula del juego americano. Esperemos que la versión que llegue a Europa se mantenga intacta, y así podremos tener algo parecido próximamente.**





## Vincent Valentine

**Edad: 27**
**Altura: 184 cm**
**Arma: Pistolas**
**El misterioso e imperturbable Vincent esconde un secreto impenetrable. Sus poderes y su garra metálica son el resultado de unos experimentos llevados a cabo por Shinra. No resulta extraña, pues, su sed de venganza. Bajo su fría mirada apenas visible entre su peculiar traje se esconden oscuros secretos.**



**3**

**Cuando tu personaje ejecuta su ataque, una pequeña barra que hay debajo de su nombre se vacía y empieza a rellenarse de nuevo. No podrás atacar otra vez hasta que la barra esté llena otra vez, así que ves con cuidado. Cada enemigo tiene sus puntos fuertes y débiles. Recuerda también que puedes utilizar tu «turno» para curarte a ti mismo. No creas que es tarea fácil; hay cientos de ataques, montones de enemigos y un buen puñado de esferas de «Materia» de gran potencial que debes combinar y utilizar en el momento adecuado.**



**4**

**Hay otra barra a la que debes prestar atención durante las peleas, ya que supone una novedad en la saga de *Final Fantasy*. El medidor de Ataque Límite se va completando poco a poco a medida que luchas y cuando está lleno puedes hacer que en el próximo ataque el personaje utilice su poder límite especial. Es un sistema parecido al utilizado en algunos *beat 'em up* como, por ejemplo, *Street Fighter Alpha*. Es un golpe muy poderoso que se puede ejecutar cuando los niveles de energía del personaje están muy altos.**



**5**

**Por suerte, al final, ganarás la batalla y, por tanto, tu bando podrá hacerse con el botín que haya quedado atrás (eso sí, después de una mirada triunfante y de un pequeño vacileo con las armas). El botín puede tratarse de dinero (que siempre va bien) o de ítems tales como pociones curativas. Sin embargo, lo mejor de ganar una batalla es que tu personaje desarrolla nuevas habilidades que lo hacen más poderoso, lo suficiente para poder enfrentarse a los enemigos que encuentre posteriormente. Si no haces caso de las peleas nunca ganarás.**



## Yuffie Kisaragi

**Edad:** 16
**Altura:** 160 cm
**Armas:** Cuchillos
Esta astuta y arrogante descendiente de un clan de ninjas sigue una búsqueda personal, algo que no dirá al resto del grupo del que se sirve para sus propósitos. Es otra rival en la lucha por el amor de Cloud o quizá una compañera de frío corazón cuya lealtad puede cambiar en cualquier momento. La decisión depende de ti, si ella te deja.



Puede que te guste o que lo aborrezcas. No se andan con chiquitas y el lenguaje utilizado puede llegar a ser un poco grosero. Pero sin ofender.



*FFVII* demuestra que la lucha por turnos puede ser emocionante.



Los gráficos de batallas son tan impresionantes como los fondos.



Incluso una historia tan seria esta da lugar a algún que otro chiste.



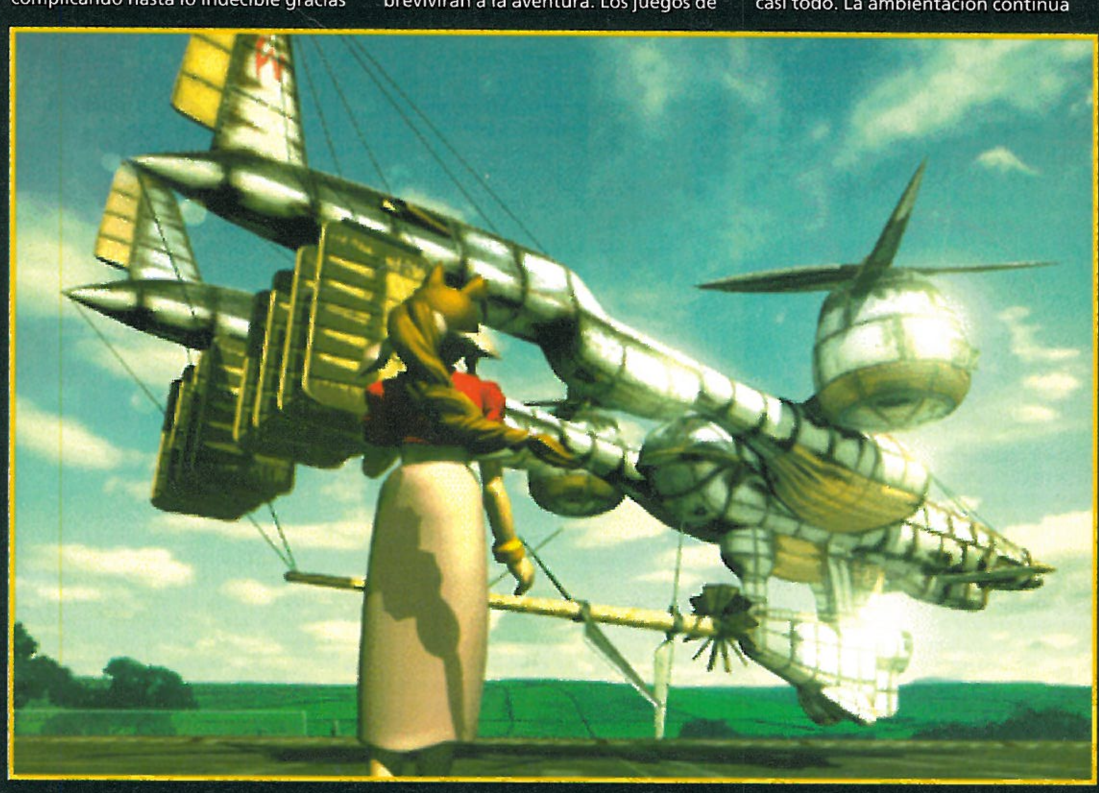

portante es el argumento, y por lo que se refiere a este juego podemos estar tranquilos. Lo que en un principio comienza como una simple historia de rebeldes contra una compañía súper poderosa, pronto se va complicando hasta lo indecible gracias a tratos de doble sentido, memorias falsas, viejas cuentas y tantos embrollos que podrían mantener ocupados durante meses a los mismísimos Sherlock Holmes y Doctor Watson. Y, no te pienses que todos los personajes sobrevivirán a la aventura. Los juegos de *Final Fantasy* nunca han ocultado su tendencia «adulta» y los chicos de Sony, sabiamente, han decidido mantener intacta la versión que todavía ha de llegarnos. Ésta es una gran noticia, sobre todo si tenemos en cuenta que Sony había amenazado con censurar algunos elementos del juego de gran atractivo, como por ejemplo algunas escenas que transcurren en un burdel.

*Final Fantasy VII*, respecto a sus antecesores, ha conseguido mejorar en casi todo. La ambientación continúa

## ¡CORRE CHOCOBO! ¡CORRE COMO EL VIENTO!

Uno de los mitos de *Final Fantasy* (y el único personaje que ha aparecido en todos los juegos) es Chocobo. Es un pájaro enorme que, por norma general, se deja seducir para que te sientes a su espalda y te desplace por todo el lugar. En *Final Fantasy VII*, aparecen varios y son de diversos colores. Además, no se utilizan tan sólo como medio de transporte. En el complejo lúdico la Salchicha de Oro incluso puedes competir en una carrera de Chocobos. Este pajarraco es tan famoso que pronto tendrá su propio juego, *Chocobo's Mysterious Dungeon*, exclusivo para PlayStation. Por supuesto.





## Cait Sith

**Edad:** Desconocida
**Altura:** 100 cm
**Arma:** Megáfono
No, no te rías. Cait Sith puede esconder más secretos siniestros de los que imaginas. Controlar a esa extraña montura ahuevada (esa cosa gorda y blanca) mediante órdenes gritadas con un megáfono no debe de ser nada fácil. Esta extraña pareja aparece por primera vez adivinando el futuro en el complejo lúdico la Salchicha de Oro. ¡He dicho que no os riáis!

## ¿SEGURO QUE ES EL ÚLTIMO?

**¿Cuántas secuelas van ya? ¿Te ha picado el gusanillo del rol? Quizás te preguntas por el aspecto de los juegos de *FF* anteriores. Si hemos de hacer caso a la palabra de Square, pronto podrás disfrutar del pasado de *Final Fantasy* en tu PlayStation, si es verdad que se deciden a lanzar versiones intactas de los juegos originales (adornadas con algunas secuencias de vídeo animado para hacerlas más apropiadas). Pero, no pienses que los gráficos serán tan sensacionales como los de la última entrega. Será algo más parecido a la serie retro**

### Final Fantasy IV



En occidente se lanzó bajo el nombre de *Final Fantasy II.* En sus orígenes, la historia fue el primer *Final Fantasy* para SúperNintendo y hoy día tiene un aspecto un tanto sencillo. Sin embargo, la mecánica del juego es más o menos la misma, por lo que resulta bastante jugable. Quizá llegue a enganchar.

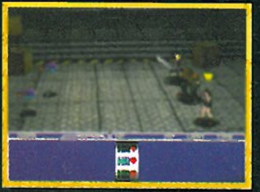
### Final Fantasy V



Éste es el siguiente juego que Square tiene en su lista de próximas conversiones para PlayStation. El original (también para SNES) nunca vio la luz en el mercado occidental por lo que resulta aún más interesante. Utiliza un sistema un poco diferente, más parecido al de los juegos basados en personajes/historia.

### Final Fantasy VI

En occidente apareció con el nombre de *Final Fantasy III.* No hay noticias de su lanzamiento pero, después de *FFVII* es de lo mejorcito de la saga. Hay que recordar que esta serie goza de una excelente reputación en Japón, donde los seguidores se cuentan por millares. Fue un éxito rotundo.







con su mágica aureola tecnológica, pero esta vez este aspecto se extiende hasta cotas impensables, y se incluyen nuevos misiles de alta tecnología y naves espaciales a propulsión que comparten escenario, sin mayor problema, con demonios y dragones. Los personajes, como siempre, están bordados, y son tan enigmáticos como en todas las entregas anteriores. Otras incursiones sorpresa, como el cambio de armaduras o la mejora del armamento, también son bienvenidas.

Esta vez el sistema «Materia» de *FFVII* deja a un lado las armaduras y las reemplaza por cinco tipos de esfera (todas relacionadas con el makora cristalizado, la fuente de energía, centro de toda la historia). Cada tipo de esfera Materia desempeña una función diferente a la hora de ayudar a su huésped y hay montones en cada categoría. Si quieres aumentar las estadísticas de tu personaje, no dudes en buscar «Materia»; así, podrás aprender magia, convocar a los monstruos, conseguir habilidades especiales e incluso influir en el resultado de todas las batallas que encuentres a tu paso.

Cada personaje cuenta con algún hueco en su arma y con una muñequera donde puede colocar estas esferas aunque, por supuesto, hay más esferas que huecos por lo que resulta de vital importancia saber mezclar y hacer corresponder correctamente. Si a esto le añadimos la complejidad de algunas conexiones unidas dobles, te puedes hacer una idea de lo detallista que puede llegar a ser este juego.

Hablemos ahora del guión que sigue la aventura. ¿Significa esto que uno se limita únicamente a seguir los hechos, sin tener ningún efecto en la resolución final? Aunque la historia que nos propone *Final Fantasy VII* puede parecer un camino de dirección única, una vez te sitúas en lo que se llama el «mapa del mundo» te das cuenta de que puedes ir donde quieras y en el orden que prefieras, por lo que la cosa no está tan predeterminada como piensas. Los personajes pueden ir y venir y es muy probable que pases por alto pistas importantes o hechos relevantes si no prestas atención. Además, hay un montón de historias paralelas y pequeños dilemas que, aunque no son vitales para el problema principal, hacen que la aventura no se reduzca a resolver un único asunto con un malo malísimo al final del trayecto. Por supuesto que el malo estará, no cabe la menor duda, y además es realmente grande, ya lo creo que sí.

Si este análisis ha conseguido abrir tu apetito, imagínate lo que debe ser poder jugar. Es súper entretenido. *FFVII*, con todas las sorpresas que incluye y la cantidad de enigmas y gráficos de alta calidad que te esperan casi a cada esquina, es el juego que, por fin, sitúa a los juegos de rol a la altura que se merecían en el mundo PlayStation.




La visita de Cloud a este extraño «hotel del amor» dejará perplejo a más de un jugador.








Bueno, bueno, que no cunda el pánico. Cloud acaba de vérselas con... ¿él mismo?



### Red XIII

Edad: 48
Altura: Desconocida
Arma: Inteligencia
Esta bestia parecida a un minino rojizo crecidito compite en rareza con Cait Sith. A pesar de su aspecto, es súper inteligente y elocuente en grado supremo. Podría parecer que su actitud hacia Shinra se debiera a experimentos pasados pero la suya es una historia diferente que quizá se revele más adelante.

### ¡Por fin llega Final Fantasy!

**La conversión inglesa de la versión japonesa de *Final Fantasy VII* cuenta con algunas mejoras destacables. Hay dos nuevas «armas planeta», más monstruos, menos batallas sin sentido y algunos retoques en los diálogos. No está mal, pero el problema es que el fanático mercado oriental ha alzado su voz y los chicos de Square se han visto obligados a traducir de nuevo la versión inglesa al japonés para satisfacer a los jugadores nipones ansiosos de no perderse ni un detalle de su saga favorita. Esta nueva versión aparecerá con el nombre de *Final Fantasy VII: International* en el mercado asiático. Increíble pero cierto.**

### Sephiroth

Edad: 30
Altura: 180 cm
Arma: Masamune
Llegó la hora del personaje secreto. La clave de todo el embrollo de *Final Fantasy VII* está en las manos de Sephirot. Todo el mundo pensaba que Sephirot, el antiguo jefe del ejército de Shinra para el que sirvió Cloud, estaba muerto y enterrado. ¿Puede ser que el único lazo entre el héroe y su pasado se haya cambiado al bando de los buenos? No estamos muy seguros.





# TOMA DE CONTACTO

Ésta es la sección de la revista que trata sobre futuros juegos para PlayStation. Cada mes, a través de Toma de contacto, os mostramos los que pueden llegar a ser grandes éxitos y que, todavía están en preparación.



**Aquí llega el peor rival de *Doom*. El juego que conseguirá llevarlo incluso más allá de sus posibilidades. Una propuesta que se presenta más atractiva que nunca.**

# Duke Nukem 3D

**Reconozcámoslo, cuando *Doom* apareció por primera vez, supuso poco menos que una revolución. No fue sólo por el motor de gráficos 3-D más avanzado del momento, sino también por sus efectos visuales oscuros y tenebrosos que consiguieron darle al juego una atmósfera sin igual que incluso, a veces, llegaba a ser terrorífica.**

Esto derivó en un verdadero alud de clones que no llegaron a igualar la calidad del original. Pero, entonces, apareció *Duke Nukem 3D* que, si

Hay un montón de pasillos,también encontrarás espacios exteriores.

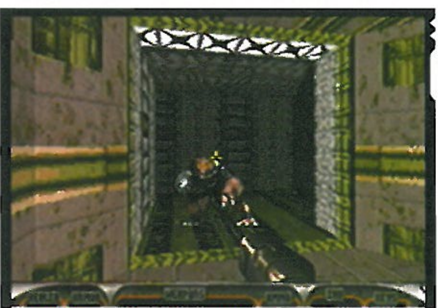








Venga. Un poco a la derecha. Allí. Ese amasijo de carne rosa es un merodeador alienígena. Utiliza tu imaginación.



El 3-D real implica habitaciones sobre otras habitaciones y ascensores que te llevan arriba y abajo.



Otro poli extraterrestre que cata tu escopeta.



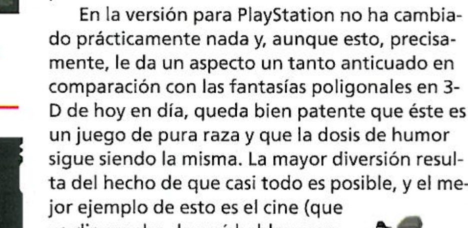
Cuanto más grande es el arma, más grande es la explosión. Qué agradable.





bien no llegaba a generar el mismo tipo de atmósfera, desde luego se le acercaba mucho. Era un juego *Doom* pero con una vena cómica que lo embargaba todo. No es que los contenidos fueran bajos en violencia, *gore* y colesterol, porque, desde luego, venía todo incluido en el paquete, sino que todos los sobresaltos venían salpicados de humor.

En la versión para PlayStation no ha cambiado prácticamente nada y, aunque esto, precisamente, le da un aspecto un tanto anticuado en comparación con las fantasías poligonales en 3-D de hoy en día, queda bien patente que éste es un juego de pura raza y que la dosis de humor sigue siendo la misma. La mayor diversión resulta del hecho de que casi todo es posible, y el mejor ejemplo de esto es el cine (que ya dio mucho de qué hablar cuando apareció la versión original para PC). Puedes dejar la sala de butacas, subir por las escaleras hasta la sala de proyección, poner la película y, entonces, volver a bajar a la sala de butacas, abrir un agujero en la pantalla, saltar a través de él y ver la película al revés, desde detrás de la pantalla. Esto, claro está, no sirve absolutamente para nada, pero es genial. Existen muchos otros ejemplos de esta «imaginería» que tanto aporta a la esencia del juego.




En otro nivel, te hallarás en una ciudad que, de repente, se convierte en el epicentro de un tremendo seísmo. Los edificios, después de la dosis de «retumbo y zarandeo» de rigor en estos casos, acaban por derrumbarse sin remedio, y por todas partes empiezan a abrirse brechas que te crearán bastantes problemas, pero que, a su vez, también te abrirán nuevas rutas en las que explorar.

El argumento no es nada del otro jueves. Básicamente, todo se reduce al hecho de que tú eres un tipo con una pistola, y tu ciudad natal, Los Ángeles (del futuro, claro), está invadida por unos alienígenas y, sí, los tienes que eliminar. Pero, dentro de esta simple estructura, tienes que hacer cosas muy interesantes.

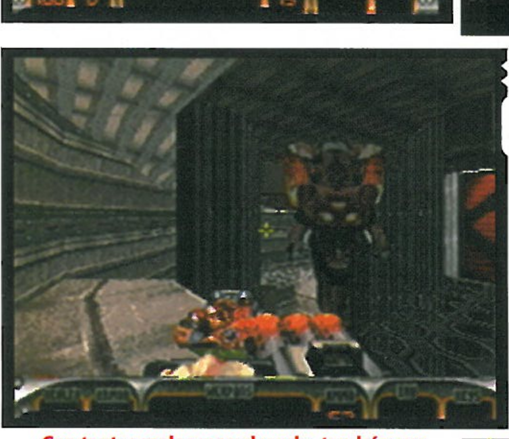
## ¡Más niveles!

**Además de moverse con la suavidad de un PC medianamente decente, el juego para PlayStation le saca ventaja a la versión PC en un aspecto: su increíble dimensión.**

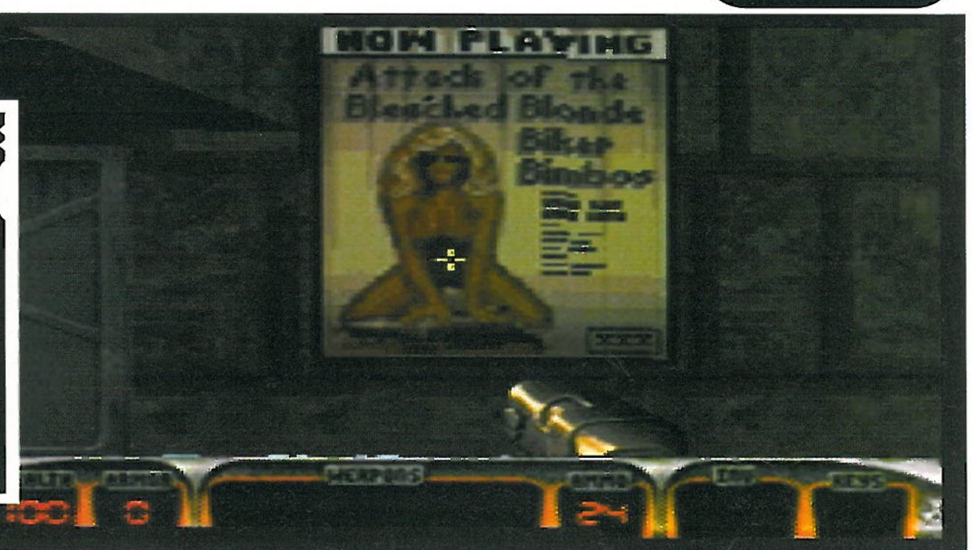
**Los fabricantes están siendo bastante reservados, por no decir otra cosa, en cuanto al contenido del juego, pero todo parece indicar que será una verdadera fiesta de niveles. En la versión para PlayStation de *Duke Nukem 3D,* hay seis nuevos y exclusivos niveles, con lo cual habrá 34 en total. ¿No es genial?**



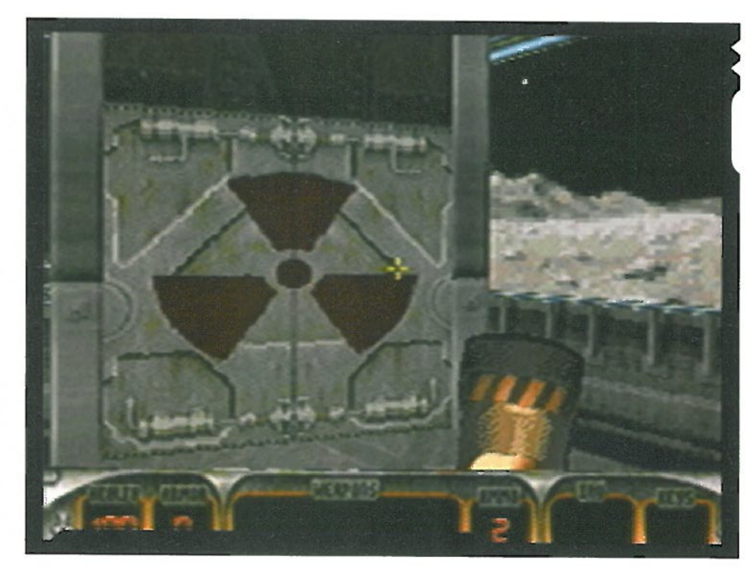




Con tantos malos merodeando, tendrás que estar todo el tiempo mirando arriba y abajo.





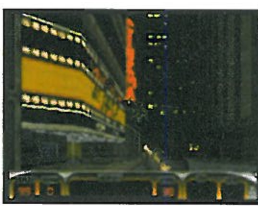









El juego empieza en una azotea. Cierra y carga...

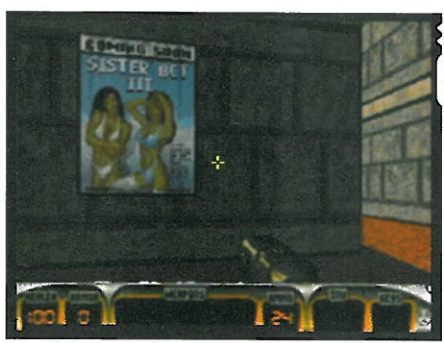


Aquí está el famoso nivel de *Duke Nukem*. El cine.

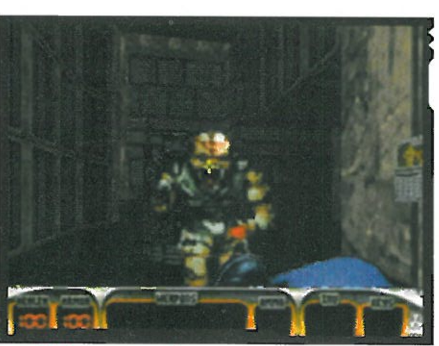
Las armas del juego son magníficas. Incluso la más sencilla pistolita produce un grato sonido de trepidar de balas y eso no es nada comparado con las escopetas y las armas automáticas. Aunque lo más tentador de todo son las armas de especialista. Hay unas bombas de mano que, en la práctica, son como una especie de granadas programadas, ideales para hacer saltar por los aires a un grupo entero de enemigos mientras tú contemplas el espectáculo desde la distancia. También puedes colocar trampas en forma de rayos láser. Sitúalas a través de un vestíbulo y verás cómo cualquier personaje que deambule por allí queda hecho trizas. También dispones del dispositivo HoloDuke.Es ese chisme que proyectaba una imagen del jugador en avanzadilla para que los enemigos se lanzaran enloquecidos a luchar contra un holograma, mientras tú te los cargabas tranquilamente desde lejos. Además, vas a poder disfrutar del modo de enlace *deathmatch* (modalidad que permite que haya dos jugadores simultáneos. Existe una opción de juego para ocho participantes). El arma más divertida de todas es quizás el rayo reductor. Propínale unos cuantos rayos reductores a tu enemigo y... Sí, lo has adivinado, se encoge hasta convertirse en una verdadera minucia. Pero, eso no es lo mejor. No. Lo bueno es que, entonces, puedes pisarlo, aplastarlo en un charco de sangre y marcharte dejando un rastro de pisadas sangrientas.



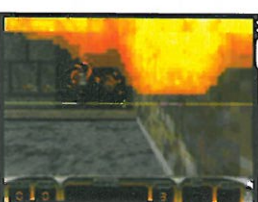
Un cine para pervertidos completo con 10 fotogramas de peli «guarrindonga».



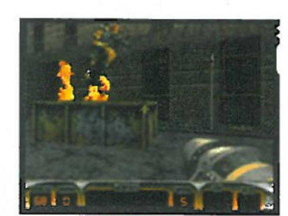

Todas las imágenes de dudoso erotismo y violencia aparecen en la versión PlayStation.



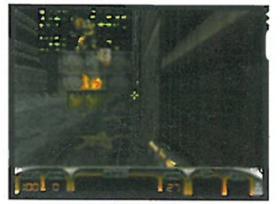
El visor te permite apuntar con precisión a la nariz del enemigo.







Un espeluznante alienígena retropropulsado.

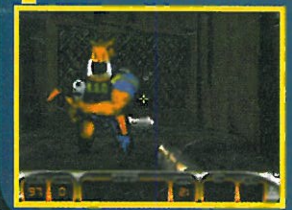


La atmósfera futurista de Los Ángeles.



## ¡Mátalos a todos!

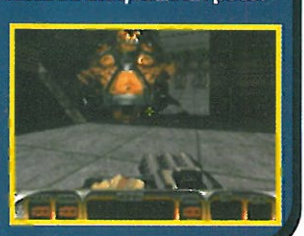
**Hay una buena gama de asquerosidades de otro mundo que hay que aniquilar. Desde alienígenas porcinos con uniformes, hasta monstruos de ondulantes tentáculos. Todos son *sprites* de mapa de bits en 2-D, así que las cosas se bloquean un poco.**









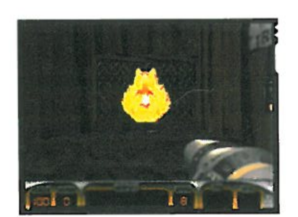





Es que no te dejan en paz ni un minuto.



Eh, extraterrestre, espera un segundo.

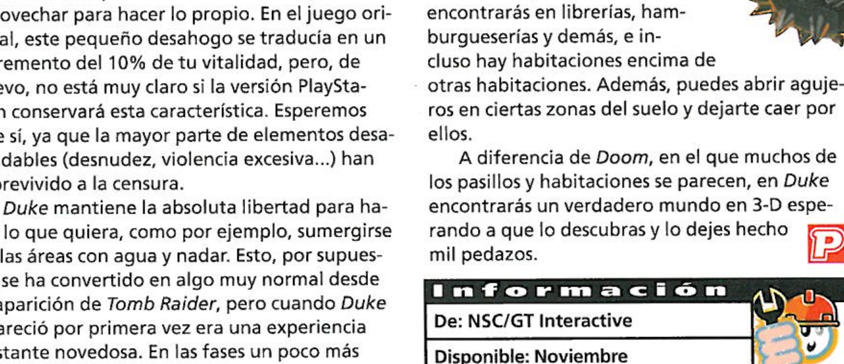






Tu escopeta no deja de escupir balas.






Pero, lo que realmente consigue convertir todo esto en una experiencia maravillosa son los pequeños detalles. ¿Qué otro juego te permite entrar en un servicio público sólo para ver a un alienígena haciendo sus necesidades y cargártelo cuando está por la faena? Incluso tú puedes aprovechar para hacer lo propio. En el juego original, este pequeño desahogo se traducía en un incremento del 10% de tu vitalidad, pero, de nuevo, no está muy claro si la versión PlayStation conservará esta característica. Esperemos que sí, ya que la mayor parte de elementos desagradables (desnudez, violencia excesiva...) han sobrevivido a la censura.

*Duke* mantiene la absoluta libertad para hacer lo que quiera, como por ejemplo, sumergirse en las áreas con agua y nadar. Esto, por supuesto, se ha convertido en algo muy normal desde la aparición de *Tomb Raider*, pero cuando *Duke* apareció por primera vez era una experiencia bastante novedosa. En las fases un poco más avanzadas del juego, incluso puedes cargarte una mochila a reacción a la espalda y salir volando. Y, como ya es de esperar en los tiempos que corren, también puedes mirar arriba y abajo.

Y, para acabar, lo más impresionante, el tamaño del engendro. Tranquilo, no tendrás que viajar a través de toda una ciudad de semejante envergadura, el juego se divide en un cierto número de episodios al estilo *Doom*. El cine ya lo hemos mencionado antes, pero también te encontrarás en librerías, hamburgueserías y demás, e incluso hay habitaciones encima de otras habitaciones. Además, puedes abrir agujeros en ciertas zonas del suelo y dejarte caer por ellos.

A diferencia de *Doom*, en el que muchos de los pasillos y habitaciones se parecen, en *Duke* encontrarás un verdadero mundo en 3-D esperando a que lo descubras y lo dejes hecho mil pedazos.

| Información |
|---|
| De: NSC/GT Interactive |
| Disponible: Noviembre |



Puedes verlos venir desde muy lejos, y prepararte para la carnicería.



Hay cámaras de control remoto con las que puedes espiar los alrededores del nivel.



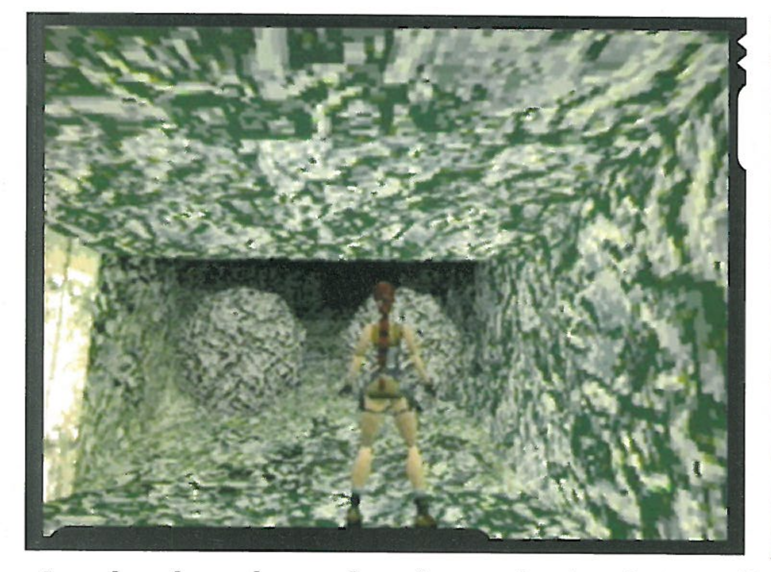

¿Y, ésta es una de tus trampas más ingeniosas?

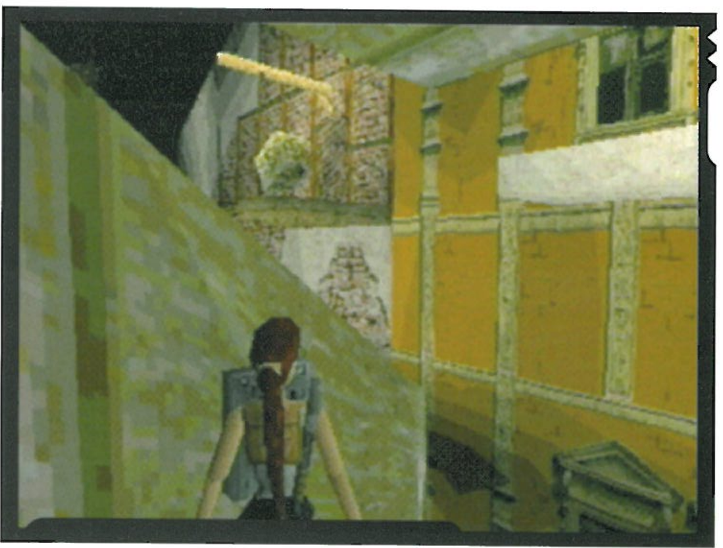


Un poco más de la famosa desnudez de *Duke*. ¿Qué más quieres? La chica no está precisamente para irse a explorar al Polo Norte.



Los malos explotan en una lluvia de miembros y sangre a borbotones. Los cuerpos se quedan en tierra, con lo que apenas podrás distinguir el suelo.





**Apariencia ruda, pecho plano y barba de tres días; ese es Indiana Jones. Bueno, es igual, aquí llega de nuevo su voluptuosa equivalente... ¡y viene con su «delantera».**

# Tomb Raider II



**Lara Croft es un fenómeno. Con un único juego, no solo se ha convertido en un conocido personaje de videojuego, sino que, además, ha acabado siendo mucho más grande que el juego que la catapultó a la fama. Esto es algo que ocurre de vez en cuando (por ejemplo, basta recordar lo sucedido con Mario y Sonic). Pero, lo de Lara Croft es una historia completamente distinta. Gracias a una combinación de belleza, frescura, inteligencia, atletismo e independencia, se ha convertido en todo un símbolo, tanto dentro como fuera del mundillo de los videojuegos. Es elegante y sexy. Y, lo más importante, es el primer personaje del que las jugadoras pueden sentirse orgullosas y el primero con el que los jugadores pueden «sentir a flor de piel sus deseos más ocultos».**

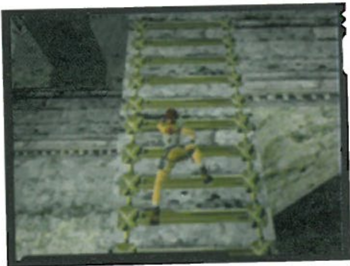
Mediante una excepcional estrategia de márqueting y, lo que es más importante, la utilización de la fórmula perfecta, Eidos y Core, respectivamente, han creado el personaje de videojuego más atractivo de la historia. Ahora llega la hora de la segunda aparición de Lara y todo parece apuntar que su popularidad no va hacer otra cosa más que crecer y crecer (más aún, si cabe).

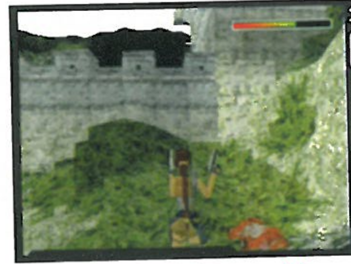
No podremos conocer todas las características del nuevo juego hasta que no nos hagamos con la copia para analizar, pero esta versión provisional que hemos podido disfrutar contiene suficientes elementos como para afirmar que, aunque conservando muchos aspectos



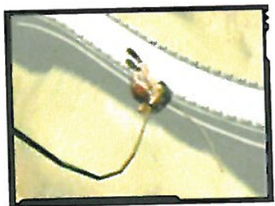
Tigres súper veloces que saltan de la nada.




La nueva posturita de escalada de Lara. Si llevara sólo la minifalda...


La visibilidad de las zonas lejanas ha mejorado muchísimo.


Un vertiginoso peligro con acabados 3-D de última generación. ¿Qué más se le puede pedir a un juego?


La acción desafía las leyes de la física.

del original, Core ha conseguido solucionar los pocos defectos que tenía *Tomb Raider*.

La primera mejora se encuentra en los gráficos. No te esperes una reconversión total del motor del juego, pero puedes empezar a soñar con una amplia colección de mapas de texturas que consiguen que la continuación goce de un aspecto mucho más interesante y variado que el primer juego. *Tomb Raider* se componía, en su mayoría, de roca y efectos pétreos y tenía lugar en espacios interiores. La única excepción era el área de la jungla, en la que conocías al temible T-Rex. Pero, incluso aquí, el paisaje era escaso y los objetos distantes a penas si podían divisarse. En la secuela, cada nivel tiene una apariencia distinta. Desde la ya familiar «rocosidad» del primer nivel, hasta la elaborada arquitectura de la Ópera, los preciosos edificios de Venecia y el casco de un inmenso buque sumergido, con todos sus tubos y válvulas, en un ambiente de grises y rojos oxidados. Antes, podías ver un nivel de *Tomb Raider* y no reconocer a primera vista de qué juego se trataba. Éste no es el caso de *Tomb Raider 2*. Lo mejor de todo es que ahora puedes ver a mayor distancia. Los objetos lejanos están representados por siluetas que —aunque, desde luego, no es la mejor solución— funcionan bastante por su contraste con los gráficos de ambiente tenebroso. Pero, esto sólo ocurre con los objetos más alejados. Ahora el juego adquiere una gran amplitud gracias a que tu visión puede abarcar una mayor distancia. El ambiente original del juego sigue intacto, pero esta vez la sensación de claustrofobia sólo se da en las áreas más reducidas, que es donde se tiene que dar.

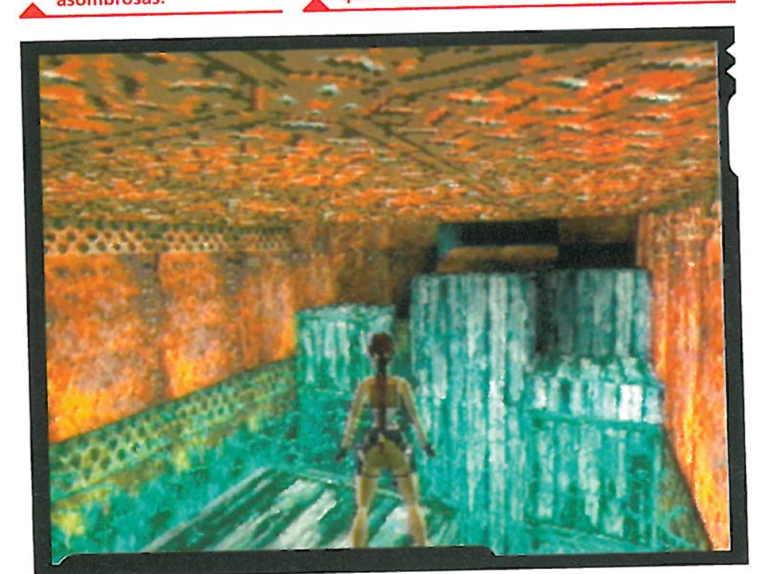
Además, el juego corre más deprisa cuando, precisamente, éste era el peor problema del primer juego. *Tomb Raider* era un pelín lento. Siempre estabas deseando que Lara se diera un poco más de prisa. Y, ahora lo hace. No es que sea mucho más rápida, pero lo suficiente para acabar con esas quejas. Además el juego es más riguroso. La extensión es la misma, pero los niveles parecen mejor diseñados. No siempre ocurría así pero, a menudo, en el primer juego la solución de un rompecabezas te llevaba a alejarte varias habitaciones, lo que se traducía en un recorrido largo y confuso e implicaba una buena dosis de «vuelta hacia atrás». Esta vez, la organización de los rompecabezas y soluciones está mucho más delimitada. Esto no pone las cosas más fáciles, ni reduce la duración del juego, sólo contribuye a mejorar el ritmo de la acción. Por ejemplo, una sola sección puede reservarte una rápida dosis de cinco o seis trampas (muros de estacas que se mueven, cantos rodados que se precipitan, hoyos, guadañas y demás cosas por el estilo). La primera palabra que nos viene a la cabeza es «inexorable», pero no alcanza a describir con exactitud el ritmo de *Tomb Rider 2*.

También da la impresión de que el juego es más fácil de manejar. Sin haber perjudicado en lo más mínimo a la animación de Lara (al contrario, incluso ha mejorado), nuestra heroína parece dotada de una mayor capacidad de respuesta. Todavía está por ver cuáles son exactamente las mejoras técnicas que han incluido los fabricantes pero, por lo que hemos visto, es como si cuando decides realizar un movimiento el motor del juego te dice: «a sus órdenes señor» en vez

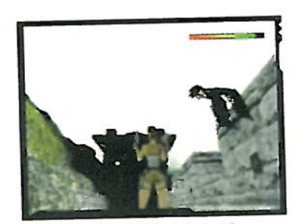





Los rompecabezas en *TR2* son más difíciles que los anteriores.

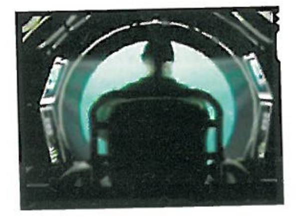


Las intros de nivel son, asombrosas.

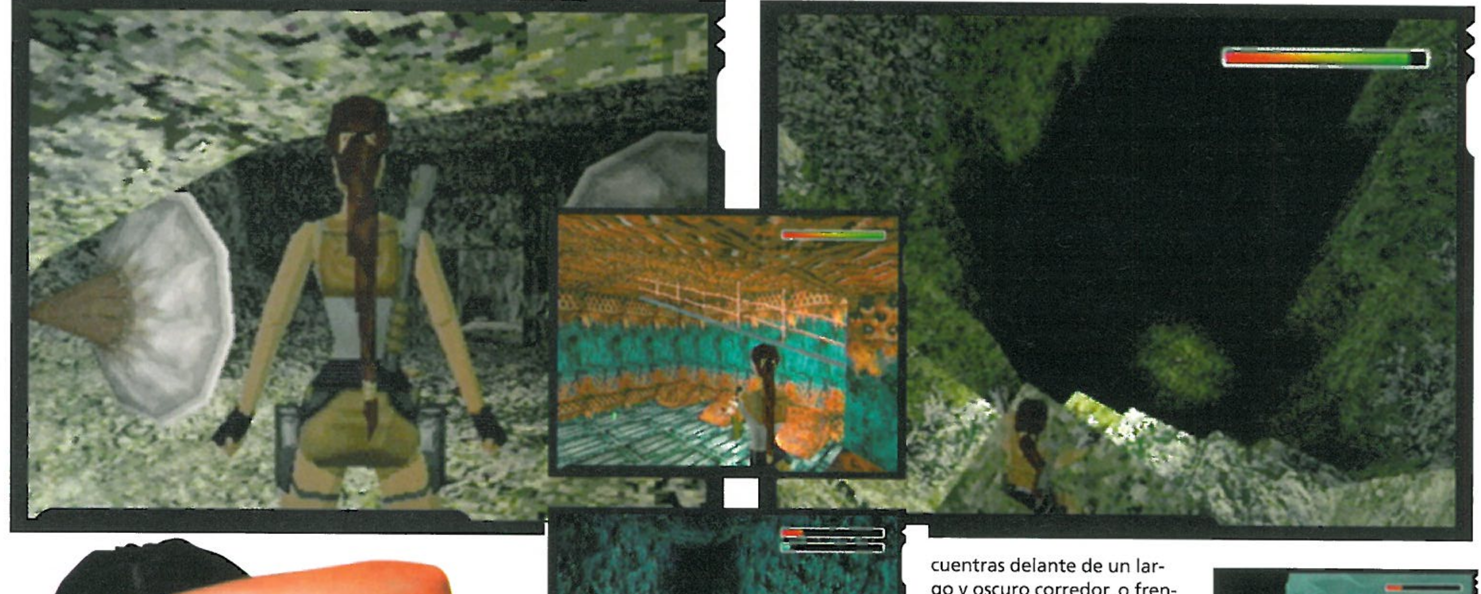

Igual que el original pero... más ¡perfecto!


¿Podría ser que *Tomb Raider* entrara en...


... la gama Platinum? ¿Hay alguien que aún no lo tenga?



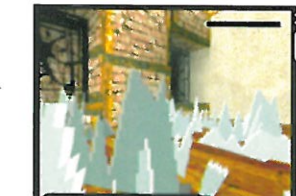




de «eh, a ver, vamos por partes. Primero tengo que encontrar el cuadro de animación anterior». Estos son los cambios fundamentales que se han efectuado en el juego y, si bien no podemos afirmar que las diferencias sean increíbles, al menos sí que son bienvenidas. También hay un cierto número de pequeños detalles, retoques y características que sin duda estarás deseando conocer cuanto antes. En la parte, digamos, «estética» del juego, hay nuevas texturas acompañadas de unos efectos de luz excelentes. Por ejemplo, cuando disparas tu pistola, los pasillos circundantes se iluminan, aunque este efecto resulta mucho más evidente si utilizas uno de los nuevos *items* de tu mochila: la bengala. Si te encuentras delante de un largo y oscuro corredor, o frente a un hoyo tan profundo que parece no tener fin, sólo tienes que arrojar una bengala en su interior y todo se iluminará y pasará a ser visible. Los efectos de luz también se aplican en las zonas de agua para producir destellos deslumbrantes.

Lara está mucho más mona que nunca con su nuevo equipo de vestuario, sus nuevos movimientos y su cola de caballo que parece tener vida propia. También hay algunas armas nuevas por descubrir, pero todavía no tenemos información al respecto. Como ya hemos mencionado antes, muchos de los niveles son exteriores, lo que aporta una mayor sensación de expansión. Y, hablando de expansión, el tamaño del juego: 16 enormes niveles en los que podrás correr, saltar y revolcarte a tus anchas. Y, por último, nos han asegurado que también dispondremos de vehículos que conducir, o montar, pero, de nuevo, Core se mantiene muy reservado al respecto hasta que aparezca la versión final del juego para hacer un análisis.

Cuando le toque el turno a *Tomb Raider 3*, está claro que todos estaremos reclamando más y más, pero, como secuela, este juego parece un verdadero acierto. Más de lo mismo, pero con las mejoras que estábamos deseando.



Las zonas «acuáticas» son mucho más extensas.







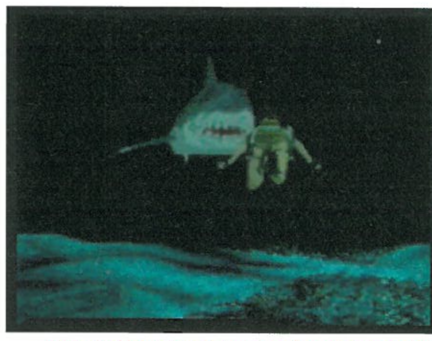
**Información**

| | |
|---|---|
| De: | Proein/Eidos |
| Disponible: | Noviembre |





Abundancia de trampas y que, aunque a algunos les molesta, a nosotros nos encantan.



Buen trabajo. Los chicos de Core han incluido una nueva arma-arpón para nuestra amiga.



La cámara de la pelota sigue sin ser una cámara pegada al balón. ¡No es lógico!








**Con los primeros fríos, llega también la nueva entrega de la licencia futbolística más polémica. En su día fue el mejor y más original simulador, pero esta vez será genial. Seguro. ¿Juegas con nosotros?**

# FIFA: Road To World Cup 98














**FIFA, el viejo y enigmático simulador de fútbol ataca de nuevo. Y, decimos enigmático porque, a pesar de ser el tercer mejor juego de estas características en cuanto a calidad se refiere, muy por detrás de *ISS* y *Actua*, es el título más vendido de todos. Pero, atención, parece ser que los creadores de *FIFA* ya se han dado cuenta de que su suerte puede acabar tarde o temprano si siguen insistiendo en ofrecernos cada año el mismo mecanismo de juego. De hecho, el aspecto de *FIFA 98* aparece muy mejorado y la verdad es que promete.**

La mecánica de este juego es, como mínimo, bastante curiosa. No se trata de una simulación de la Copa del Mundo, si no que se basa en su totalidad en los torneos de clasificación previos al Mundial que se jugará en Francia el año que viene. En pocas palabras, si consigues ganar a todos tus rivales y completar así el juego habrás




El modo de repetición sigue como siempre; puedes variar la velocidad y cambiar de ángulo.




A los jugadores de *FIFA 98* se les han añadido características individuales como pueden ser bigotes o patillas.




Como siempre, los de Opel se dejan el dinero en las vallas publicitarias.




Los porteros son muy buenos.

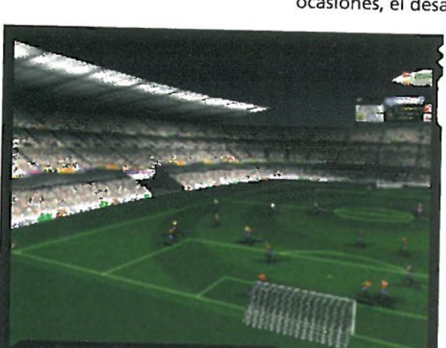



Por lo que se refiere a los gráficos, *FIFA 98* es mejor que sus antecesores.

Los efectos de luz son excepcionales.

conseguido clasificarte, junto con otros 32 equipos, para la fase final que se ha de disputar en tierras galas. La verdad sea dicha, no es el final más típico de los simuladores de fútbol.

El aspecto general de *FIFA 98* se ha mejorado bastante. Los chicos de Electronic Arts son unos expertos a la hora de promocionar sus productos. Mientras que *FIFA 97* se basaba en un modelo en 3-D con tan sólo dos cuadros de animación por movimiento, de ahí su aspecto vacilante en ocasiones, el desarrollo de *FIFA 98* ha contado con los servicios de un kinesiologista (un experto del movimiento humano) para asegurarse que el nuevo sistema de 15 cuadros de animación por jugador funciona a la perfección. En esta entrega, cada jugador posee unas características diferentes, detalles faciales, cortes de pelo, color de piel, altura e incluso algunos rasgos básicos de personalidad, como puede ser el mal genio. La canción que suena en los descansos es un extra agradable que ayuda a sobrellevar mejor el aburrimiento de los tiempos de carga.



Pero, lo que cuenta en un juego es su jugabilidad, y en este aspecto *FIFA 98* sigue siendo todo un misterio. La versión a la que hemos tenido acceso era tan incompleta que no sería justo hacer crítica alguna, y tampoco pretendemos realizar un juicio a priori que quizá podría resultar erróneo.

Por último, hay que destacar que los comentarios son los mejores que hemos oído jamás en un juego para PlayStation. Manolo Lama y Paco González, comentaristas de programas deportivos de la cadena de radio SER, son los encargados de hacer los comentarios de los partidos, ya que el juego cuenta con texto y voces en castellano. La variedad es considerable, no se producen excesivas repeticiones, y el tono es de una consistencia notable. Esperamos que próximamente podamos confrontar cara a cara los análisis de *FIFA 98* y *Actua Soccer 2*. ¡Que empiece el partido!



Este enfoque de cámara no gustará a todos.



Aún no han incorporado los efectos climáticos.






**Información**

| | |
|---|---|
| De: | Electronic Arts |
| Disponible: | Noviembre |




Aquí las tienes: las opciones de dirección.



Los comentarios, de momento, son los mejores y más...



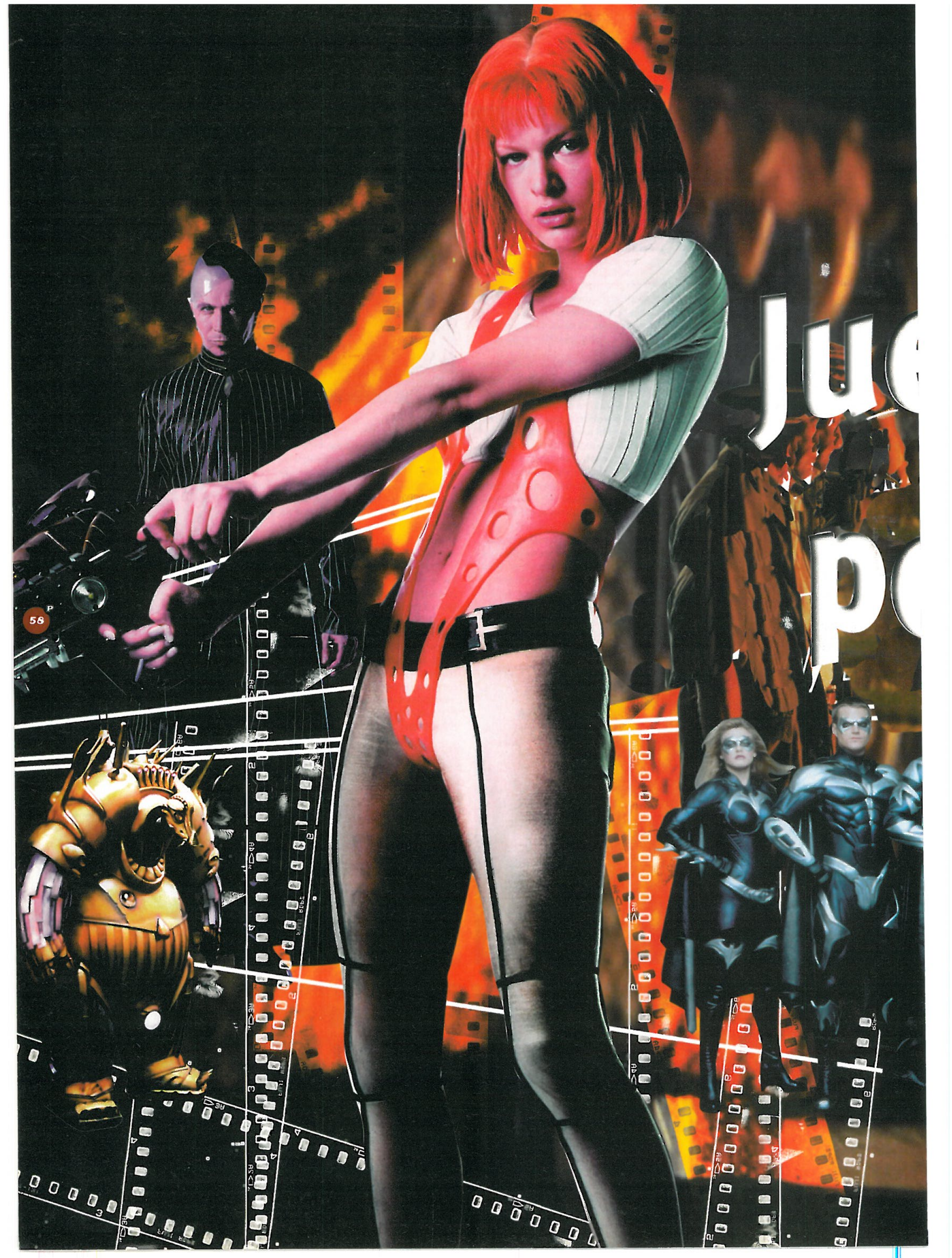

... variados que hemos oído jamás en un título para PlayStation o ...



... para otra consola de este tipo. Puedes oírlos en castellano con...




... el conocido periodista de la SER Manolo Lama.



# egos de lícula

Cuando has disfrutado mucho con una película, no hay nada mejor que pasar las tardes libres con un juego que te la recuerde...



**Hace algunos años, convertir un éxito de taquilla en videojuego era bastante rentable desde el punto de vista financiero. No era posible equivocarse. Se escogían un par de protagonistas de la película (algunas veces con uno de ellos bastaba), las principales localizaciones (en muchas ocasiones un solo escenario, para ahorrar trabajo) y lo básico del argumento (es decir, cualquier cosa que sugiriera la película, los personajes, las localizaciones) y listos: la bomba estaba a punto de estallar.**

A medida que el tiempo pasaba, nos dábamos cuenta que las licencias que supuestamente avalaban los juegos no eran ninguna garantía para que éstos fueran una obra maestra. Por ejemplo, *Terminator 2* era una película muy entretenida, pero vista desde la perspectiva de un monitor Amstrad, era mucho más decepcionante. Lo mismo sucedió con *The Untouchables* (*Los intocables*) o *Aliens*. A pesar de estar escarmentados, ha habido compañías que se han obstinado en seguir por el mismo camino: *Hudson Hawk* (*El Gran Halcón*), o más recientemente *Cut-Throat Island* (*La isla de las cabezas cortadas*) han tenido su versión «video-jugática», para desesperación de algunos consoleros.

Si había alguna joya escondida por ahí (*Addams Family Values*, por ejemplo) había que buscarla como si fuera una aguja en un pajar. El problema de fondo era que las compañías no estaban equipadas para sacarle todo el jugo a las licencias. La tecnología estaba limitada (por lo menos si lo comparamos a los medios actuales) y los juegos de plataformas y los *shoot 'em up* eran la única manera posible de intentar insuflar un poco de vida electrónica a Schwarzenegger, Kevin Costner, Bruce Willis, etc. Tampoco ayudaba el hecho de que, a pesar de haber comprado los derechos para 8 ó 16 bits de los últimos súper taquillazos, a menudo no se podían utilizar las caras de las estrellas. Por lo tanto, Stallone se podía parecer más a tu primo, el del zumo, que a sí mismo.

Y, entonces, llegó PlayStation y todo empezó a cambiar. Nos encontramos en los suntuosos escenarios de *Die Hard Trilogy*. Los desarrolladores tenían nuevos medios en sus manos para ofrecernos lo mejor. Juegos estimulantes que parecían recién salidos del celuloide. Bruce Willis y su famosa camiseta de tirantes tenían todo el encanto que ofrecían en la pantalla grande. En *Alien Trilogy*, los malos se tiraban a tu cara para separar tu cuello de tu torso. La calidad CD del sonido desterraba para siempre la idea de que la música de los juegos tenía que ser una letanía tocada sólo con órgano. Además, si los diseñadores tenían suerte y sus compañías eran ricas, hasta podían reproducir las voces de los actores y actrices originales.

Ahora, más que nunca, las licencias de películas están de moda. Tanto es así, que los protagonistas de la (de momento) última secuela del hombre murciélago, *Batman y Robin*, George Clooney, Chris O'Donnell y Arnold Schwarznegger, incluyeron en sus contratos cláusulas que hacían referencia a los videojuegos posteriores a la película. Así, las compañías de juegos podrían reproducir sus atractivas caras con todo el esplendor de los polígonos, sin miedo a tener que enfrentarse a todos ellos en los juzgados.

El mundo de los juegos ha aumentado su poder de tal manera en los últimos años que algunos de los juegos que han tenido más éxito últimamente se han convertido en película. Todos recordamos a Bob Hoskins en *Super Mario Bros* o esa otra atrocidad llamada *Street Fighter*. Sin embargo, la versión «real» de *Mortal Kombat*, tuvo el honor de que un crítico dijese de ella que su coreografía tenía mucho estilo. Probablemente, el director, Paul Anderson, estará muy orgulloso de ello.

Y, la historia continúa. Mark Hammil (Luke Skywalker en *La guerra de las galaxias*), Christopher Lloyd (Doc en *Regreso al futuro*, que ahora produce la divertidísima serie *Frasier*) o Bruce Willis (su carrera sigue tan boyante como siempre) son algunas de las últimas adquisiciones de los videojuegos. De hecho, Bruce Willis estuvo en la exposición de juegos de Atlanta promocionando *Apocalypse*.

Hace mucho tiempo, las licencias eran el principal problema del mundo de los juegos. Ahora son su principal motor. Esto es sólo el principio...

## The Lost World: Jurassic Park

«Con *The Lost World*, hemos creado una experiencia totalmente nueva», se vanagloriaba Glenn Entis, jefe de Dreamworks Interactive (la compañía de Spielberg, Geffen y Kratzenberg) en la presentación del juego en la E3 de Atlanta. Un poco *listillo*, para venir de una compañía que

No te conviene esconderte ahí, cariño. Los juegos basados en películas pueden ser muy peligrosos.

# LOS EXITOS DEL VERANO

## El mundo perdido: Parque jurásico

Nadie es capaz de acaparar los primeros puestos de la taquilla como Steven Spielberg. Con *El mundo perdido*, ha vuelto a demostrarlo. A pesar de que el argumento es flojillo, los actores son poco creíbles y los dinosaurios ya no dan miedo, Spielberg consigue que todo el mundo se lo pase terriblemente bien.

La capacidad del director americano para tenernos en tensión y manejar *cosas* grandes (sean masas de gente, de dinero o de dinosaurios) no ha disminuido un ápice en todos estos años. La emocionante escena en la que se rompen todos los vidrios (dura 20 minutos y parece que sólo dure 20 segundos), pone los pelos de punta y viene a confirmar el genio de su director. El final, que será un buen tema de conversación para las largas noches de invierno que se vienen acercando, es del tipo *lo amas o lo odias*. Pero no se puede negar que cuando los raptores se precipitan hacia las pantallas o el T-Rex se enfrenta con nuestro héroe, las palomitas salen volando del susto. 7




# LOS EXITOS DEL VERANO

## Batman y Robin

El tercer hombre murciélago se mete en el traje de látex. George Clooney, después de demostrar que puede ser buen actor en *Abierto hasta el amanecer*, intenta meter la cabeza entre los actores más taquilleros. Con unos decorados preciosistas, una fotografía muy cuidada y un reparto que quita el hipo, *Batman y Robin* estará, a final de año, entre las grandes triunfadoras del 97. Desgraciadamente, como la última versión del cómic, también de Joel Schumacher, apenas hay argumento y hay tantas estrellas en la pantalla que no te puedes concentrar.

Para ser sinceros, hay que reconocer que Clooney se esfuerza todo lo que puede, sin embargo, los personajes que interpretan Chris O'Donnell, Robin, y la Batgirl, Alicia Silverstone, son mucho mejores. Como siempre, lo más divertido y lo mejor trabajado son los malos. Cuando Mr. Freeze cae muerto por las artes de la malvadísima Poison Ivy (interpretada por Uma Thurman) sientes un poco de pena. Un aviso para la quinta película: eliminar personajes e intentar conseguir un guión un poco mejor. Todos estos años funcionó gracias a Tim Burton y puede volver a hacerlo, sin ninguna duda. 5

nunca había producido un juego. Sin embargo, visto lo que hacían con los dinosaurios, valía la pena arriesgarse y creerlos. Parece ser que Spielberg en persona se pasaba horas y horas con los desarrolladores de los juegos para ver lo que hacían con sus adorables criaturitas. Seguro que les dio más de un tirón de orejas. Dado que la película recaudó más de 92 millones de dólares (unos 13.500 millones de pesetas) en los primeros cuatro días de exhibición en los Estados Unidos, seguro que su labor supervisando los juegos también fue muy efectiva. Y en efecto, *The Lost World* en su versión para PlayStation es tan apetecible como en las pantallas de cine.

Una de las cosas más interesantes que ofrece el juego es la posibilidad de adoptar el papel de un dinosaurio o de un ser humano. Por ejemplo, empiezas el juego siendo un Compsognathus, el dinosaurio más pequeño de la isla, y tu objetivo consiste en mantenerte vivo. Progresa y puedes ser el Raptor o el Tiranosaurus Rex, los más peligrosos. Tienes que completar la misión asignada a cada personaje antes de poder cambiar de protagonista.



Aún no está acabado, pero ***Batman and Robin*** promete.

El juego se presenta en un ambiente recreado en 3-D muy placentero para el ojo humano. Hay más de 25 misiones diferentes y, como en la película, la variedad de dinosaurios es asombrosa. Hay 24 especies en el total del juego. Lo que más va a gustar a los fans de las dos películas son las noticias de que la banda sonora original, totalmente orquestada, es la que hay en el juego, además de movimientos dinámicos de cámara «inspirados en la película». Con la animación y la Inteligencia Artificial a la altura de las circunstancias (basta con ver los T-Rex) parece que los chicos de Spielberg han vuelto a hacer algo grande.

## Batman y Robin

Durante la pasada celebración de la E3 en Atlanta se estrenó en Estados Unidos la película *Batman y Robin* y la mayor parte de las críticas fueron atroces.

Afortunadamente, los esfuerzos de Acclaim por mejorar para PlayStation la versión del señor Schumacher (Joel, el director de la película, no Michael el piloto) han resultado, y el juego, que está previsto que salga a la venta en España en el primer trimestre de 1998, parece perfectamente glorioso. Para empezar, su imagen es soberbia. Batman se pasea por una Gotham casi fotográfica enfrentándose a Mr. Freeze y a Poison Ivy. Todo está definido en unos maravillosos polígonos en 3-D. Pero, lo más importante de todo es que es el primer juego de Batman que llega a captar la oscuridad inherente e imprescindible de la saga cinematográfica.

Lejos de ser un juego tipo *corre y explora*, después de escoger tu personaje (puedes ponerte el famoso traje de látex de Batman, Batgirl o Robin) el juego te sumerge en un montón de diversas y sorprendentes situaciones. Las más sencillas se parecen a las luchas callejeras de *Final Fight*. Esto requiere que el súper héroe que hayas escogido se esmere en sus artes marciales para deshacerse de los esbirros de Mr. Freeze y Poison Ivy.

Una vez que se ha cubierto el cupo de violencia, también puedes intentar enfrentarte a algún problema detectivesco. Para esto tendrás que resolver difíciles rompecabezas. Si no lo haces, no podrás progresar. Lo más entretenido, de todas maneras, es la conducción. Puedes meterte dentro del sedoso interior del Batmovil (si te gusta, el Redbird de Robin o el Bathammer) dispuesto a perseguir a toda velocidad a todos los malvados de Gotham.

Como en *The Lost World*, en *Batman and Robin* encontrarás la música original, además de



trabajo de cámara que rivalizará con las tomas de los rascacielos de la película. Los chicos de Acclaim comentan orgullosos que «éste es un juego diseñado para los más sofisticados jugadores de PlayStation».

## El quinto elemento

Ha sido desarrollado por un grupo relativamente desconocido: Kalisto, quien ha tomado el control de Leeloo, el personaje de Milla Jovovich, y la hace ir por ahí (en medio de un alucinante decorado en 3-D) encargándose de los despreciables alienígenas que pueblan el planeta.

Nicolas Gaume, de Kalisto, afirmó que «es maravilloso trabajar con la licencia de una gran película, como es el caso de ésta de Luc Besson». No se equivocaba. El potencial visual del film y la posibilidad de hacerse cargo de un Bruce Willis digitalizado hacen la boca agua. Tendrán que esforzarse mucho los competidores para que *El quinto elemento* no se convierta en la mejor conversión película-juego del año que viene.

Como ya hemos mencionado, el jugador toma el control de Leeloo o de Korben Dallas en el Nueva York del 2413. Tienes 15 niveles para jugar provenientes directamente de la película. Además de poder pasearte por la ciudad de neón, puedes ir al Astroport y Fhloston Paradise armado hasta los dientes. Y, aunque la mayor parte del juego te exija que pongas a punto tus habilidades para echar a los invasores que han tomado la ciudad, también está presente la búsqueda de *El quinto elemento* que da título al juego y a la película.

El juego es visto en tercera persona con 16 enemigos diferentes a los que debes enfrentarte. Como es norma últimamente, los ángulos de cámara y la Inteligencia Artificial han sido cuidadosamente estructurados para dar una sensación cinematográfica al juego. También tienes la oportunidad de interactuar con los fondos de cada nivel.

Si el juego se parece tanto a la película es porque los chicos de Kalisto han trabajado codo con codo con la productora del film, Gaumont. Con tantas molestias, el resultado sólo podía ser bueno.

## Y no os olvidéis de...

... la conversión que ha hecho Virgin de *Blade Runner*. Ahora lo puedes encontrar en PC, pero los chicos de Branson se están encargando de convertirlo a PlayStation. La historia del juego se sitúa en la misma época que la película y el personaje de Harrison Ford es el protagonista. Sin embargo, la trama es más idealista y hay algunos cambios. De todos modos, no se puede negar que han hecho un gran trabajo...

... LucasArts ya ha mostrado en público su excitante *beat 'em up* basado en *La guerra de las galaxias*. El juego en cuestión se llama *Star Wars: Masters of Teras Kasi*. Como siempre, intrigas entre Chewbacca y Luke Skywalker; entre la princesa Leia y Han Solo, y entre el chico nuevo, Arden Lyn y Boba Fett. Es un juego único (o algo más) y seguramente la emoción de darle un buen puñetazo a Lando en Cloud City, podrá más que millones de críticas negativas. Como siempre, en *PlayStation Power* concedemos el beneficio de la duda...

## Die Hard Trilogy

Si hay un juego de película que sobresale de entre todo el resto es *Die Hard Trilogy*, de Electronic Arts. No sólo ofrece un montón de persecuciones en un marco inmejorable, sino que toma las historias y los escenarios de las tres películas y convierte el producto final en una magnífica obra en tres actos. Por lo tanto, déjate de remilgos y ríndete ante una soberbia mezcla de rascacielos, aeropuerto y Nueva York. ¡A luchar contra los terroristas!

*Die Hard* sitúa al jugador en un punto de vista de tercera persona, poniéndole cerca de McClane mientras éste intenta que el psicópata de turno, Hans por ejemplo, que odia la Navidad, no haga volar por los aires el Nakatomi Plaza. A tu disposición encontrarás montones de artillería pesada, aunque en muchas ocasiones tu fuerza bruta resultará decisiva a la hora de acabar con los malos. Harás maravillas con tus pistolas y los charcos de sangre resultarán de lo más espectacular.

*Die Hard 2* tiene un estilo parecido a *Virtua Cop*. Con el aeropuerto sitiado por el ejército, McClane tiene que enfrentarse a los innumerables soldados que le persiguen. La duración del segundo juego es pasmosa (no hay que dudar que *Die Harder* es mucho más largo que *Virtua Cop*). La cámara se mueve por el aeropuerto JFK como pez en el agua y la acción no te deja ni un instante de respiro. Es genial.

En *With A Vengeance*, tienes que saltar a un taxi y correr a través del tráfico infernal de Nueva York buscando las bombas que han sido dispersadas por ahí por Simon (el hermano de Hans, el de la primera parte). El problema consiste en que eres galardonado por desactivar bombas, pero eres penalizado por atropellar peatones. Es más complicado de lo que parece, pero las imágenes son magníficas. El mejor ejemplo de cómo hacer *juegos de película*.

## Profundo, oscuro y torpe

Aunque *Batman y Robin* está todavía en desarrollo, no es el primer juego que sitúa la acción en Gotham City. Hace sólo cinco meses, Acclaim intentó ceder *Batman Forever* a los propietarios de PlayStation. El objetivo del juego era dar patadas y puñetazos a todos los que se te cruzasen en el camino. Es decir, unas bandas callejeras sin cerebro que no sabían que tú eras el bueno. No era lo que podríamos desear, sin embargo, todo es mejorable.

## La fuerza no acompaña a Luke y Han

Es difícil no verse decepcionado por los esfuerzos que han realizado en LucasArts hasta ahora en el mundo de los videojuegos. La conversión para PC de *Dark Forces* nos dejó sin habla, sin embargo, unas cuantas semanas más tarde, el terrorífico *Rebel Assault 2* superaba todas las expectativas. Ahora, *Masters of Teras Kasi* y *X-Wing Vs Tie-Fighter* pueden arreglar ese par de entuertos. Lo deseamos y lo esperamos.

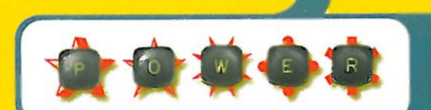
## LOS EXITOS DEL VERANO

### El quinto elemento

En su lanzamiento americano, esta película de Luc Besson fue duramente atacada por su larga duración, por su extravagancia y por la confusión que genera. Aquí no ha tenido mucho más éxito, sin embargo, en países como el Reino Unido ha sido muy bien acogida. Esta cara aventura de ciencia ficción aúna unos decorados que mejoran los de *Blade Runner*, el vestuario diseñado por Jean-Paul Gautier y un Bruce Willis más parecido que nunca a su personaje de *La jungla de cristal*. Todo esto sucede en el 2413 y dura dos horas y media.

Visualmente, tus ojos acabarán rendidos al final de la película. Desde el principio hasta el final, todo son oscuros rascacielos, restaurantes chinos flotantes y el horrible peinado de Gary Oldman. Apenas queda un respiro para ver las explosiones que provoca Bruce Willis o para admirar a la futura estrella Milla Jovovich matando unos *aliens* que parecen perros. A algunos les puede decepcionar y a otros les encantará. Lo que está claro es que todo el mundo la recordará mucho tiempo después de verla. 8

# CARTAS




**Éste es el apartado que dedica *PlayStation Power* a vuestras cartas. Aquí podéis explicarnos sugerencias, problemas con la PlayStation y, en definitiva, todo aquéllo que se os ocurra. Mandad vuestros escritos a MC Ediciones, *PlayStation Power*, P.º San Gervasio, 16-20, esc. A, entlo. 2ª, 08022 Barcelona, incluyendo vuestro número de teléfono. Aquí tenéis algunas cartas que nos han enviado nuestros lectores.**



## Estropear la PlayStation

Hola amigos de *PlayStation Power*:
Soy un reciente poseedor de una PlayStation y un compañero me ha recomendado que cuando tenga el juego dentro de la consola levante primero la tapa y después pulse el botón para parar la PlayStation. De esta manera, el juego me durará más. En realidad, y, hasta ahora, yo lo hacía totalmente al contrario. No sé si seguir el consejo o ignorarlo. ¿Me podríais echar una mano?

Juan Luis Crespo Dorrego (Ibiza)

**Mientras no toques la lente ni ensucies los CD, te podemos asegurar que la consola te durará mucho tiempo.**



## Problemas con la tele

Hola amigos:
Hace poco que compré la PlayStation. Durante dos semanas, estuve jugando con ella conectada a una televisión de 21 pulgadas. Un buen día, al poner la tele la imagen estaba como «arrugada» y no sé si fue por culpa de la consola o debido a que, finalmente, le llegó su hora a la televisión. ¿Vosotros que creéis? ¿Si enchufo la consola a una tele de 32 pulgadas puedo correr la misma suerte? ¿Está *Warhammer* en castellano? En caso de que no esté, ¿existe algún juego de estrategia en castellano? ¿Es *ISS Pro* tan bueno como *Virtual Strike 1* y *2*? ¿Para cuándo está previsto que salga a la luz *Dragon Ball GT* y *Time Crisis*?

Gracias por hacerme un hueco y espero que podáis resolver mis dudas.

Daniel Castillo González (Alcalá de Henares, Madrid)

**En nuestra humilde opinión, creemos que deberías hacer una revisión a tu televisor, que nunca está de más, porque a lo mejor si tiene ya unos cuantos años... Nosotros llevamos jugando un año y medio a la PlayStation con una televisión de 25 pulgadas y no nos ha pasado nada raro. Si la tele de 32 pulgadas está estropeada, por supuesto que puedes correr la misma suerte.**

***Warhammer* no está en castellano y atendiendo a tu petición, te recomendamos como juego de estrategia en castellano *WarCraft II*, que ya está disponible. Respecto a tu pregunta sobre qué juego es mejor de los dos que nos planteas, ya sabes que las comparaciones nunca son buenas pero... nosotros seguimos apostando por *ISS Pro*. Finalmente, decirte que tanto *Time Crisis* como *Dragon Ball GT* están a punto de ver la luz en nuestro país, según las previsiones de las compañías distribuidoras.**




## Tekken 3

Hola amiguitos:
Os agradecería que me dierais información sobre algunos aspectos. En primer lugar, en el número 2 de *PlayStation Power*, ya vimos unas imágenes de *Tekken 3*. ¿Cuándo saldrá en España? ¿Tendrá 25 personajes? También me gustaría saber si saldrán *Tomb Raider 2* y *Resident Evil 2* durante este año.

Carlos Martínez (Valencia)

**Sí, *Tekken 3* tendrá un número aproximado de 25 luchadores, y de momento, aún no se conocen las fechas de publicación de este juego en nuestro país. Primero tendremos que esperar a que salga en Japón. Paciencia amigo. *Tom Raider 2* tiene su fecha de lanzamiento a finales del mes de noviembre, con lo cual la espera ya toca a su fin. Por lo que se refiere a *Resident Evil 2*, las previsiones apuntan a que podamos gozar de él a lo largo del primer trimestre de 1998. De momento, puedes jugar con *Resident Evil: Director's Cut* que también está previsto que vea la luz en noviembre.**

## Números atrasados de PlayStation Power

Querida *PlayStation Power*:
En primer lugar, quiero felicitaros por vuestra revista, que me parece increíblemente buena, y sobre todo el número 4, con su *Especial trucos*, que me ha sido de mucha ayuda. En segundo lugar, me gustaría saber si hay alguna dirección para poder adquirir los ejemplares que no tengo de la revista, desgraciadamente me perdí los números 1 y 2. ¿Hay alguna forma de conseguirlos?

Aprovecho también mi carta para preguntaros si pensáis poner en números posteriores de la publicación guías de *Fade to Black* o *Chronicles of the Sword*. ¿Es cierto que vais a incluir alguna demo?
Por favor responded a mis preguntas. Gracias.

José Bommatty (Cádiz)

**En primer lugar, gracias por tus elogios que nos ayudan a continuar nuestro *duro* trabajo día a día. Por supuesto que puedes adquirir los ejemplares retrasados de la revista. En tu caso, puedes llamar al (93) 453 04 85 y para todos aquéllos que deseen conseguir algún ejemplar a partir del número 6 (éste incluido), tenéis que llamar al número (93) 323 20 76. Continuando con tus preguntas, de momento, no tenemos previsto publicar una guía de ninguno de los dos juegos que nos pides, aunque no descartamos hacerlo en un futuro próximo y lo estudiaremos detenidamente para atender tu petición. Por ahora, tampoco tenemos pensado incluir una demo con nuestra revista, aunque lo analizaremos a conciencia, ya que son muchos los lectores que nos han hecho esta demanda.**



## Formula 1 '97

¡Saludos *PlayStation Power*!
Somos dos jóvenes de 19 y 22 años, apasionados y aficionados al mundo de la Fórmula 1 y, cómo no, a la PlayStation.

Quisiéramos felicitar a los señores de Bizarre por el popular juego *Formula 1 '97*, por su calidad, jugabilidad, animación... A pesar de nuestros elogios, creemos que se dejaron lo primordial. Queremos también mostrar nuestra indignación, ya que han omitido la modalidad Link-Cable. Lo que llegamos a disfrutar al unísono con *Formula 1 '95*, dudamos que vuelva a suceder con este sensacional juego, una lástima.

Iván Pizarro y Fidel (Barcelona)








**Prepárate para aprender los trucos que te ayudarán a dominar algunos de los juegos más famosos de PlayStation. Alcanza la categoría de MAESTRO con los trucos y guías que te facilitamos y descubre algunos de los secretos mejor guardados.**

# Rage Racer

## El desafío



En *Rage Racer* hay cinco clases de carreras. Las dos primeras contienen tres pistas. Cuando terminas estas tres con éxito, se añade la pista Extreme Oval y mantienes las cuatro pistas para las tres clases restantes. En el Grand Prix, sólo tienes que acabar entre los tres primeros puestos para acceder a las cinco clases (lo cual es una suerte porque la cosa se pone muy peliaguda en las categorías superiores).

Cuando hayas superado estas cinco, puedes entrar el Grand Prix Extra que coloca el juego en el Modo Espejo.

## Trucos para la conducción

Cualquiera puede conducir, pero no basta con dejarse la máquina en las curvas para ganar estas carreras. Aquí tienes algunas indicaciones para perfeccionar tus dotes de conductor.

### ¡DETRÁS DE MÍ, PEQUEÑO!

Cuando has adelantado a alguien, es demasiado fácil colocarte en su carril y dejarle atrás. No apartes la vista del retrovisor y, si metes la pata, haz todo lo posible por bloquearle. No es tan difícil y además puedes conseguir una ventajosa maniobra.

### ¡NO RESBALES!

Las «powerderrapadas» no sirven de mucho. La clave está en las frenadas bien calculadas. Sin embargo, para las curvas más cerradas es mejor deslizarse. Sigue la línea, pisa los frenos a fondo y mantén la aceleración. Suelta gas para deslizarte y mientras te enderezas para salir de la curva, suelta el freno y dale gas para adquirir potencia después del giro.

### ¡PUEDO VOLAR!

*Rage Racer* tiene «momentos aéreos» espeluznantes pero, aunque un conductor distraído puede llegar a fracasar, no es muy difícil dar buenos brincos. No temas emprender los saltos a toda pastilla, siempre que estés totalmente familiarizado con lo que viene después. Aun así, para estar seguro, un buen consejo es soltar el acelerador justo antes del salto. Sólo aminorarás un poco la marcha, pero al reducir la velocidad podrás ganar tracción más rápido, y así recuperarás la velocidad que has reducido antes del salto.

### ¡BATACAZOS A TODA VELOCIDAD!

Cuando estás detrás de otros coches y vas a toda velocidad, incluso el más leve *clic* puede modificar su dirección. Aunque tu perderás velocidad, de alguna manera tienes que abrirte paso, sobre todo en los tramos más estrechos.

## Los coches

### GNADE ESPERANZA:

Éste es tu coche de entrada. Nada del otro mundo. Normalillo y bastante aburrido.

### AGE ALOUTTE:

La aceleración no es precisamente su fuerte, pero se agarra bien al asfalto y alcanza una velocidad razonable. Divertido.

### AGE ABEILLE:

Súper agarre. Puede alcanzar una velocidad razonable. De nuevo peca en cuanto a aceleración.

### AGE PEGASE:

Sólo tiene cambios manuales, pero para el conductor experto es el mejor coche.

### LIZARD INSTINCT:

Reacciona bastante rápido, pero es como conducir un ladrillo. Utilízalo sólo si te apetece el desafío.

### LIZARD BAYONET:

Es un poco más rápido y actualizable pero, de todos modos, no se maneja muy bien. El esfuerzo no vale mucho la pena.

### LIZARD HIJACK:

Constituye un verdadero desafío, por sus cambios manuales y su absoluta falta de agarre.

### ASSOLUTO FATALITA:

Gran aceleración, fantástico agarre, buena velocidad máxima. El manejo es pobre.

### ASSOLUTO INSTANTE:

Terriblemente veloz. Conducción delicada. El mejor para el Extreme Oval.

### ASSOLUTO GHEPARDO:

Arrasa en el Extreme Oval con esta bestia de máquina. ¡Maravilloso!

## Trucos

### ESPEJO RETROVISOR

Cuando corres con el punto de vista interior del coche, puedes hartarte fácilmente de ese molesto retrovisor. Todo lo que tienes que hacer es poner la pausa y mantener ARRIBA pulsado. Después aprieta L1 para deshacerte del espejo y L2 para volverlo a tener.

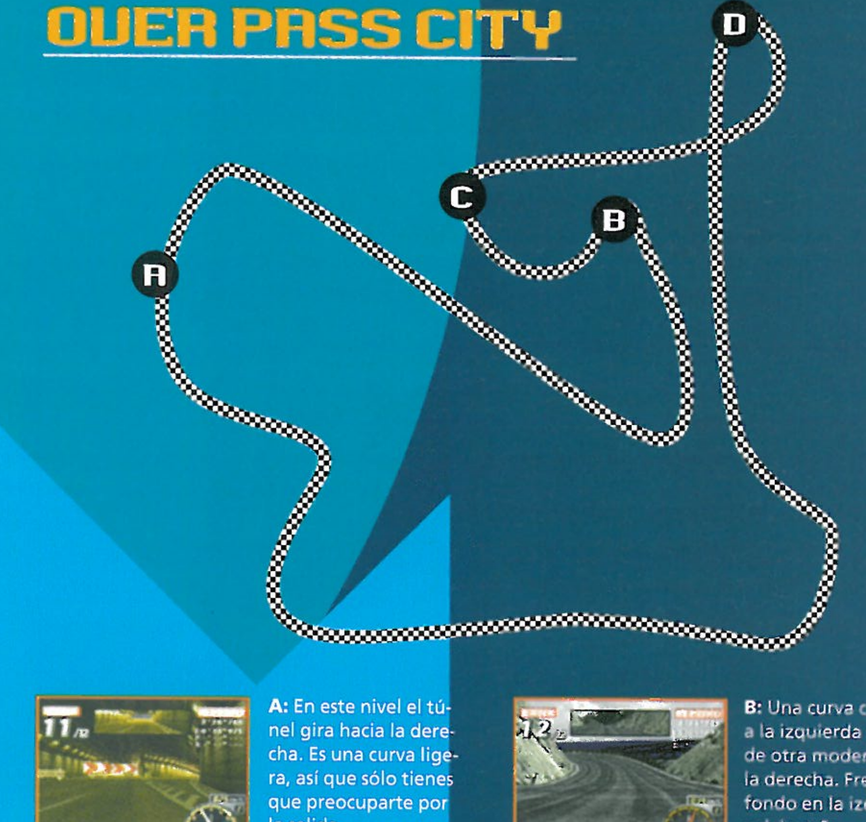
### MODO ESPEJO

Para conseguirlo, selecciona *Race Start* y pulsa L1, R1, SELECT y START hasta que empiece la carrera. Notarás si ha funcionado.

### PALETA DE COLORES AVANZADA

Puedes disponer de más colores con los que pintar tu *logo*. Selecciona *Customise* y después *Design*. Escoge un *logo*. Selecciona *Paint* y pulsa en una dirección hasta que el cursor salga del área para pintar. Aprieta cualquier botón para que aparezca la paleta de colores. Pulsa L1, L2, R1, R2 y SELECT. Aparecerán nuevas cajas con la letra R, G y B. Pulsa ARRIBA y ABAJO para cambiar el tono y R1 + ARRIBA para cambiar el color. Mueve el cursor hacia atrás y pulsa L1, L2, R1, R2 y SELECT para obtener un punto de mira. L1 + R1 + D-pad hace girar el diseño. ¡Ja!

## OVER PASS CITY






**A:** En este nivel el túnel gira hacia la derecha. Es una curva ligera, así que sólo tienes que preocuparte por la salida.



**B:** Una curva criminal a la izquierda seguida de otra moderada a la derecha. Frena a fondo en la izquierda y dale caña.



**C:** Hay una curva de 90° a la derecha, pero no es para tanto. Olvídate de los frenos. Aminora un poco la marcha y gira deprisa.



**D:** Esta curva es un incordio. Hará que pierdas velocidad antes de entrar en la gran recta. Derrapa como un profesional.

# MYTHICAL COAST



**A:** Curva peligrosa a la izquierda. Derrapa con los coches rápidos. Los novatos será mejor que piséis los frenos a fondo.

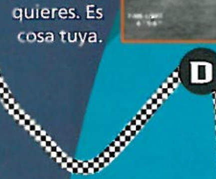



**B:** Hay un salto al final del túnel. Sencillamente, manténte centrado y cruza los dedos.

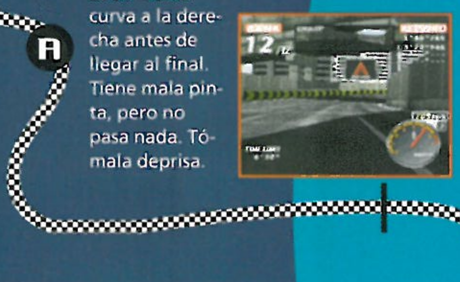
**C:** Después de esta curva cerrada a la derecha hay un área de reposo así que, en cuanto salgas de ella, mete la directa.




**D:** Infame. Frena, vuelve a frenar y sigue frenando. O derrapa si quieres. Es cosa tuya.



**E:** La última curva a la derecha antes de llegar al final. Tiene mala pinta, pero no pasa nada. Tómala deprisa.









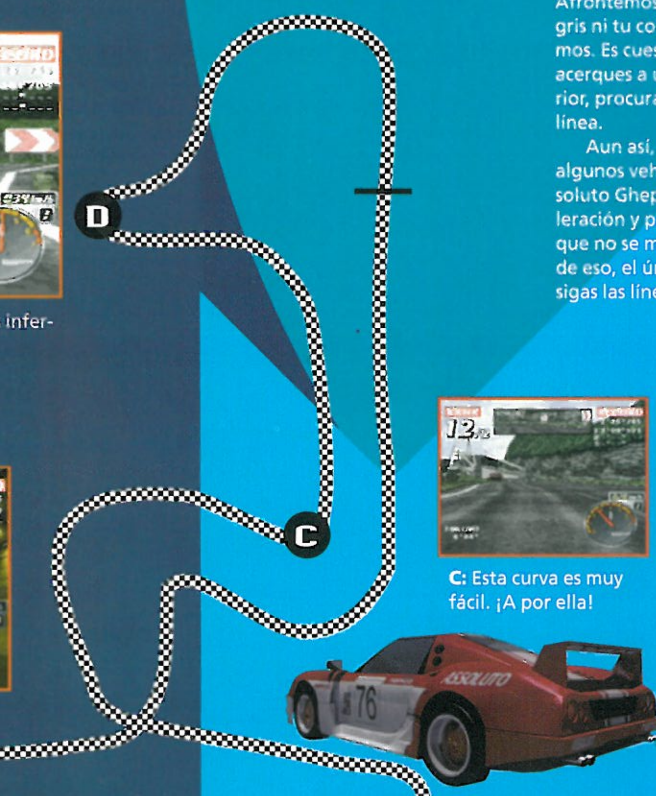
# LAKESIDE GATE



**D:** No, no y tres veces no. Esto es infernal. Puedes frenar o derrapar.



**A:** Esta vez el túnel sale a la izquierda. Se trata otra vez de una curva poco pronunciada, así que pisa a fondo.





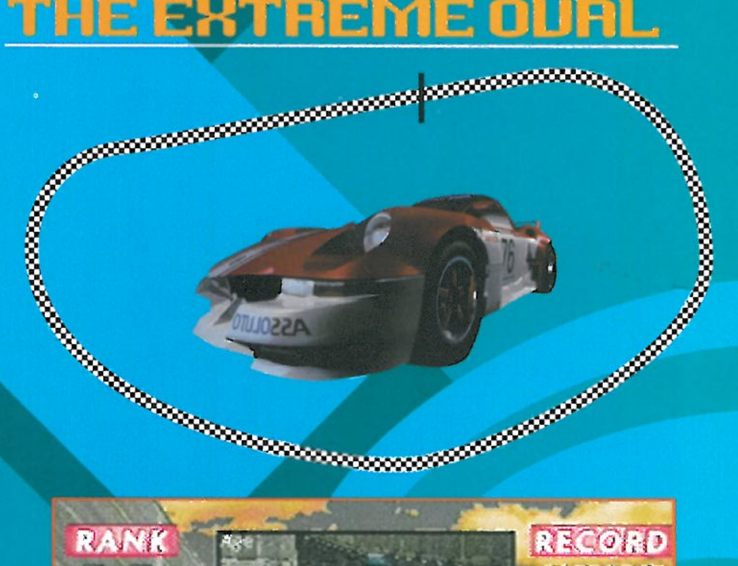


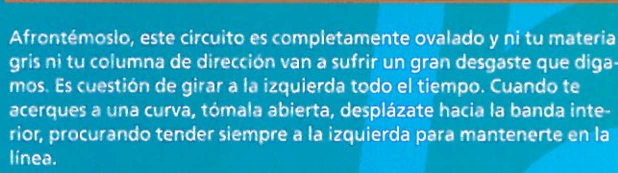
**C:** Esta curva es muy fácil. ¡A por ella!



**B:** Una curva a la izquierda excepcionalmente larga. Mantén la velocidad y pégate al interior.

# THE EXTREME OVAL







Afrontémoslo, este circuito es completamente ovalado y ni tu materia gris ni tu columna de dirección van a sufrir un gran desgaste que digamos. Es cuestión de girar a la izquierda todo el tiempo. Cuando te acerques a una curva, tómala abierta, desplázate hacia la banda interior, procurando tender siempre a la izquierda para mantenerte en la línea.

Aun así, hay que advertir que ésta es una pista rápida, por lo que algunos vehículos te irán mejor que otros. El Assoluto Instante y el Assoluto Ghepardo son perfectos para este circuito por su magnífica aceleración y por la enorme velocidad máxima que alcanzan. El hecho de que no se manejen muy bien no importa en esta pista ovalada. Aparte de eso, el único consejo posible es que les des caña a los pedales y que sigas las líneas blancas de la calzada.

# ISS PRO

¿Es el mejor simulador de fútbol que hayas visto jamás? Muy probablemente sí. Sin embargo, necesitarás alguna ayuda de nuestros expertos para sacarle todo el partido. Después de leer estas páginas, podrás enfrentarte a cualquier protagonista de la liga de las estrellas.

## EL SAQUE

En las próximas páginas encontrarás algo que será igual de útil a expertos que a novatos. Al final de esta guía sabrás qué equipos escoger; emplear las mejores estrategias; algunas técnicas muy útiles que engloban todos los aspectos del juego, y, lo más importante, muchas formas de hacer que la pelota llegue al fondo de la red. ¡Empieza a entrenar ya!

## EQUIPOS

Es muy divertido ir probando equipos y darse cuenta de que pueden ser mejores o peores, según sea tu propio juego. Aunque hay una cosa segura, si no sabes exactamente qué estás haciendo y qué hace tu oponente, asegúrate de tener un buen centrocampista que te saque las castañas del fuego. A continuación, te explicamos algunos esquemas posibles de juego.

### 4-4-2

Si tienes unos jugadores fuertes delante, un buen centrocampista y unos buenos defensas, ésta es una buena distribución en el campo. Es un buen equipo para empezar a dominar el juego si tu único objetivo es ir jugando.

### 4-3-3

Una excelente forma de tener un buen ataque sin perder ninguna fuerza por detrás. Fantástico, si lo que quieres es hacer un pase cruzado y pases largos efectivos.

### 4-5-1

Esto es lo que tienes que escoger si quieres un buen contraataque. Como la delantera es débil, sería conveniente que dieses empuje a tus centrocampistas con las estrategias *All Ofence* o *Push Up Centre*.

### 3-2-5

Tienes que tener mucha fe en esta formación para usarla. Su debilidad en el centro del campo te deja totalmente expuesto si pierdes la posesión. Sin embargo, si consigues entrar en el juego puedes obtener algunos resultados de escándalo.

### 5-4-1

Escoge esta táctica y tu contrincante tendrá serias dificultades para penetrar en tu área. Te resultará fácil mantener la posesión con ese centro del campo tan poderoso. Toma el control con pases a lo largo del campo llenos de efecto. Una buena opción.

### 5-3-2

Una formación buena y sólida. El hombre extra en defensa hace que los pases largos sean complicados.

## ESTRATEGIA

### ATAQUE

No cabe ninguna duda de que es una buena estrategia. Cuidado si la usas con un 3-2-5 porque tendrás que esforzarte de verdad con tu defensa. Te da una gran presencia en el campo, aunque esto no siempre es bueno.

### DEFENSA

Este método de juego hace que tus adversarios lo tengan muy complicado para llegar a tu área. Si lo usas a la vez que *All Ofence*, puedes hacer algunos contraataques que dejarán al oponente con la boca abierta.

### CONTRAATAQUE

De vez en cuando, escógelo para probar. Cuando tus jugadores tengan la posesión, avanza tan rápido como te sea posible. Si lo haces bien, esta estrategia te resultará de gran utilidad.

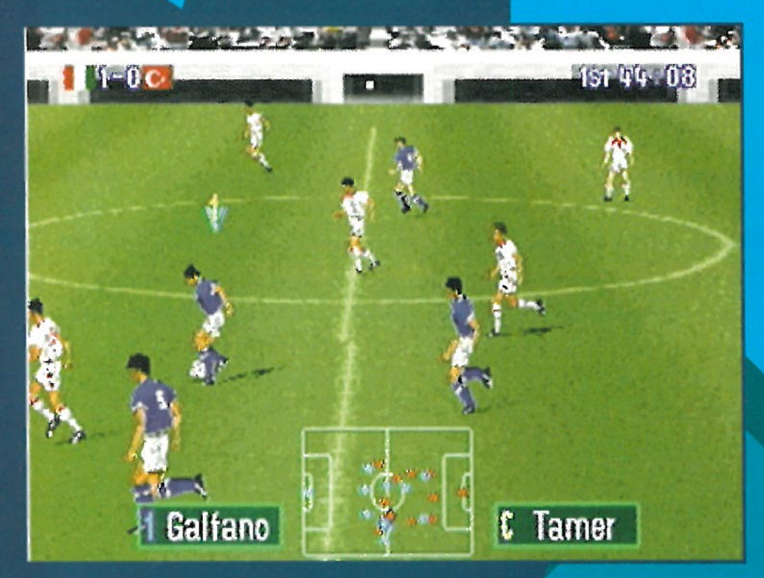
### ATAQUE POR EL CENTRO

De este modo, atacas por el centro. Está muy bien con los pases largos. Sin embargo, no te será de ninguna utilidad si el equipo contrario tiene una defensa sólida.

### PRESIONANDO

Con esta táctica, tus defensas van hacia delante ganando posesión antes de que la pelota llegue a ningún sitio cercano a tu portería. Funciona cuando tu oponente no es muy bueno pasando, pero un equipo que tenga buenos pasadores te hará añicos.









## POR LAS BANDAS

Juegas por las bandas y es perfecto para hacer pases cruzados. Utilízalo solamente si tus delanteros son buenos en el juego aéreo. Si no lo son, no pierdas el tiempo.

## PRESIÓN EN ZONA

Básicamente, se trata de una pérdida de espacio. Todos tus defensas se amontonan alrededor de la pelota. Un poco estúpido, ¿no?



## FUERA DE JUEGO

Es bastante predecible, ya que tan pronto un delantero se hace con el balón, todos los defensas se quedan quietos o se van para atrás. No es muy efectivo y casi siempre falla.

# TÉCNICAS

## DISPAROS

Algo que hay que tener presente todo el tiempo (aunque algunos lo olvidemos con demasiada frecuencia), es que mientras más tiempo tengas apretado el botón de disparo, más fuerte saldrá el balón. Ten en cuenta, sin embargo, que hay mucha relación entre la fuerza del chute y la habilidad. Mientras más fuerte chutas, menos colocado va el balón.
Además, cuando chutas, la dirección en la que empujas la pelota dicta a qué parte de la portería se dirigirá la pelota. Como resultado, un movimiento hacia arriba mezclado con un chute fuerte, acabará con la pelota por los aires y llegará al enfervorizado público. Si los defensas no te presionan mucho, lo mejor es parar la pelota antes de chutar. Por supuesto, la recepción del pase también puede cambiar la dirección de la pelota. Esto es lo que te conviene hacer. Por lo tanto, para que todo te salga a pedir de boca haz lo siguiente: párate, aprieta el botón de disparo, apunta a la dirección que quieras disparar y deja ir el D-pad. Vuélvelo a apretar en la dirección que quieras que ocurra la recepción. Puedes cargar un disparo antes de tener la pelota. Por lo tanto, haz un pase largo e inmediatamente mantén apretado el botón de disparo. De esta manera, el que recibe el pase estará listo para lanzar la pelota justo dentro de la red.

## PASES

Los novatos se aburrirán pronto con esta táctica familiar de ir pasando la pelota de un lado a otro hasta que uno de los tuyos marque un gol. Cuando la habilidad de pasar se convierte en algo esencial, todo el juego mejora.

En *ISS Pro* pasar es un placer. Simplemente pasa y la pelota irá directamente al jugador apropiado con mucho cuidado y habilidad. Para frustrar de verdad a los defensas del contrario, puedes hacer un segundo pase antes de que la recepción del primero sea completa. Aprieta el botón para pasar la pelota y antes que el pase haya sido recibido, aprieta R2 o L2. Vuelve a apretar para pasar y encara la dirección que desees. Tan pronto como el primer pase sea recibido, el receptor lanzará un segundo pase.

Para pasar con acierto, necesitas acostumbrarte a tener un ojo en el escáner mientras juegas. También deberías asegurarte que en todo momento tienes el mismo jugador.

Finalmente, nos cabe decir que no importa lo habilidoso que seas, demasiados pases te conducen inevitablemente a una interceptación de la pelota. Siempre que tengas el balón después de un pase, intenta dar un par de zancadas antes de hacer un segundo pase. Esto le dará a tus otros jugadores la oportunidad de deshacerse de sus marcadores.

## PASES LARGOS

Los pases largos son, con mucho, la mejor forma de marcar gol. Cualquiera que haya jugado con nuestros técnicos podrá asegurarlo. Hay muchas formas de utilizar los pases largos dependiendo de la estrategia y de la formación. Por ejemplo, con un centro del campo fuerte y un buen delantero, los pases largos son especialmente útiles. Toma la pelota cerca del centro del campo, esquiva la defensa y haz el pase largo.
También es muy útil si hay demasiada acción o muchas personas en tu área. Un pase largo rápido puede venir muy bien para aclarar las cosas. Si
























no usas los pases largos y juegas con alguien que los sepa utilizar bien, te darás cuenta de lo efectivos y esenciales que pueden llegar a ser.

## REGATES

No es un movimiento muy importante, pero puede ser efectivo si llegas a dominarlo con soltura. Ser un maestro de los pases es la mejor opción, pero cuando la defensa es muy pesada, haz un buen amago y asegúrate de que tu regate está cargado y listo.

## PENALTIS

Para lanzar un penalti en *ISS Pro*, utiliza los medios habituales, es decir, encara la dirección del D-pad, dispara y reza para que el portero esté mirando a otro lugar. Como ya sabes, normalmente el penalti llega a ser gol. Pero no te emociones. Recuerda que no tienes que sobrecargar tu chute cuando dispares hacia las escuadras o al larguero. Lo más probable es que la pelota salga del estadio y se encuentre con el *Pathfinder*.

## ENTRADAS FUERTES

Muchos juegos han provocado que la redacción de *PlayStation Power* tenga el aspecto de un ring con los dos jugadores utilizando el joypad como objeto contundente más que como herramienta para jugar. *ISS Pro* es especialmente culpable de permitir que los jugadores lo hagan debido, en parte, a la ceguera que sufres cuando ves las peleas y la efectividad de perder el tiempo simulando una lesión. De todas maneras, si juegas limpio, las entradas son útiles si sólo las utilizas para tomar el balón, no para destrozar a otro jugador. Si tu oponente está haciendo un pase no muy largo y estás cerca de la pelota, haz un derrape para interceptar la bola.

# GOLES

## PASES EN DIAGONAL - BALÓN 1

Lleva la pelota justo enfrente de los cuatro que te defienden y mira cómo tus jugadores van por las bandas. Pasa la pelota dentro del área para que tu hombre se introduzca, cruce la pelota y marque gol. Esto funciona mejor si tienes a dos hombres en el área y un líbero. Por lo tanto, necesitas atacar con un esquema 4-4-2, un 4-3-3 o incluso un 4-2-4.

## PASES EN DIAGONAL - BALÓN 2

Es un pase largo parecido, pero con mucha menos amplitud. Además, funciona mejor con una alineación en 4-3-3. Simplemente sitúa a cualquiera de tus jugadores de ataque en la última línea de la defensa central y lanza la pelota diagonalmente entre tus oponentes. Carga, dispara y deja que vuele.

## PASE LARGO DIRECTO

Usado con un 4-5-1 o con un 5-3-2 te permite una defensa decente y un peligroso saque de puerta. Mira tu escáner y deja que el pase largo salga desde el medio del campo. Maravilloso.

## LIBRE DIRECTO

Obviamente, el disparo a las escuadras es la mejor opción en este caso. Intenta darle efecto para que pase por encima de la barrera y entre por la escuadra lo más lejos posible del portero. Hacer que pase por encima de la barrera es complicado. Intenta ir para atrás mientras das la patada y dale efecto mientras la golpeas antes de que la pelota salga disparada. Serás mucho mejor si pasas el balón a un compañero, que casi siempre tiene tiempo de disparar.

## REGATE

La clásica defensa continental es difícil de ejecutar, pero devastadora cuando tiene éxito. Es ideal cuando las cosas se congestionan.

## GLOBOS

Mientras te aproximas al portero desde las esquinas del área, éste saldrá para cerrarte el ángulo. Muy pocas veces conseguirás esquivarlo. ¿Por qué no intentas hacer un globo? Ánimo. Tú puedes.






# Pequeños trucos

Trucos, trucos y más trucos. ¡Que vivan los trucos! Los hay de todo tipo, algunos son pequeños y otros tan grandes como tu cabeza, pero todos tienen el mismo objetivo: ayudarte a superar esos juegos tan peliagudos. ¿A qué esperas? ¡A por ellos!

## Actua Soccer

**Súper equipo**
Para conseguir una combinación compuesta por los jugadores preferidos del equipo de desarrollo, en la pantalla del título pulsa R2, L2, SELECT, ARRIBA e IZQUIERDA y dirígete al menú normal de selección de equipo. Allí te espera el *Gremlin Showbiz XI*.

## adidas Power Soccer

**Comentaristas «femeninos»**
Selecciona el modo Arcade y empieza un partido amistoso. Activa la pausa para acceder a las opciones de juego y sitúate en Comentarios. Pulsa CUADRADO + CÍRCULO, desplázate en círculo por las opciones de comentarista con el D-pad y podrás ver las letras FEM. Vuelve a empezar y los comentarios parecerán realizados por un coro de pajarillos.



## FIFA Soccer '96

**Varios efectos**
Para utilizar estos trucos debes activar la pausa para acceder al menú de opciones de juego, introducir el código y destacar la opción *Resume Game*. Una vez hecho esto, pulsa CUADRADO para acceder a otro menú donde podrás elegir las nuevas opciones pulsando IZQUIERDA y DERECHA en el D-pad. Allá vamos...

**MUROS INVISIBLES**
X, X, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO.

**SÚPER CURVAS**
TRIÁNGULO, CUADRADO, X, SELECT, X, X.

**SÚPER DISPAROS**
TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

**SÚPER PORTERO**
CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

**SÚPER ATAQUE**
CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X.

**SÚPER DEFENSA**
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO.

**PENALTIS**
CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO.

**EQUIPO LOCO**
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, X.

## Excalibur 2555 AD

Para introducir los siguientes trucos tendrás que pulsar pausa durante la partida. Recuerda que sólo puedes incluir una estratagema a la vez. Así que si quieres introducirlas todas pulsa pausa, inserta el truco, quita la pausa, pulsa X para activarlo y, entonces, vuelve a presionar la pausa e introduce el siguiente truco. Ánimo.

**SALUD A TOPE**
Pulsa pausa y, después, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO

**PODER DE LA ESPADA A TOPE**
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO

**SALTAR UN NIVEL**
CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO

No olvides quitar la pausa y apretar X.

Además de estos trucos, aquí tienes estas contraseñas para acceder a cada uno de los niveles. ¿No te quejarás, eh?

**Nivel 2 – La cripta de la muerte**
TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO

**Nivel 3 – Los adornos**
CÍRCULO, CUADRADO, X, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO

**Nivel 4 – El alcantarillado**
CUADRADO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO

**Nivel 5 – Sector ecológico**
CÍRCULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X

**Nivel 6 – Bodega de agua Fabiana**
X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO

**Nivel 7 – Central Fabiana**
CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO

**Nivel 8 – La prisión**
CÍRCULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO

**Nivel 9 – Laberinto Eliseo**
TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO

**Nivel 10 – Subterrania**
TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X

**Nivel 11 – La bóveda**
X, CUADRADO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO

**Nivel 12 – La guarida de Delaware**
CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO

**Nivel 13 – Proyecto Edén**
CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, X, X

## Blood Omen: Legacy of Kain

**RESTAURAR LA SANGRE DE KAIN**
Durante el juego pulsa ARRIBA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA

**RESTAURAR LA MAGIA DE KAIN**
Durante el juego pulsa DERECHA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA

## Crash Bandicoot

Ya falta menos para poder disfrutar de *Crash 2*. A pesar de ello, no nos olvidamos del original. Aquí te explicamos cómo derrotar a Neo Cortex.

Lo primero que hace este tipejo es dispararte cosas rosas. Las evitarás si saltas de un lado a otro. Cuando empiece a disparar cosas verdes, hazlas girar para enviárselas de vuelta a Cortex. Las cosas azules que te lanzará después también son un problema pero, calcula dónde van a parar y evítalas saltando.

## LITTLE BIG ADVENTURE

Una persona sin identificar y por lo visto de ninguna parte (por favor escribid vuestros nombres y direcciones en vuestras cartas) está encallada en el nivel siete. Aquí tienes lo que necesitas.

Tienes que inutilizar el Centro de Teleportación. Ve a la Isla Tibbet y paga 50 Kashes al Grobocione para que te dé los planos para llegar al Centro de Teleportación. Ve al Cuartel General de la Isla Principal y utiliza las dos llaves-tarjeta (la roja y la azul) para entrar. Rescata al Rabibunny y te dará un plano para escapar. Dirígete a la oficina de Funfrock, libera al Grobo y abre la caja fuerte. ¡Oh, no! Se han llevado los planos a la Isla Citadel. Ve hasta allí, y entra en la casa más próxima. Ahora puedes salir hacia la Isla Brundle y continuar.

## POWER MOVE PRO WRESTLING

Para seleccionar a los luchadores ocultos, ve a la pantalla del título y pulsa la siguiente combinación de botones.

Sparrow – CÍRCULO, DERECHA, TRIÁNGULO, ARRIBA, CUADRADO, IZQUIERDA, X, ABAJO, X, ABAJO, CUADRADO, IZQUIERDA, TRIÁNGULO, ARRIBA, CÍRCULO, DERECHA, SELECT

Gorgon – L1, L1, L2, R2, R2, R1, TRIÁNGULO, ABAJO, X, ARRIBA, SELECT. Ve a Selección del Luchador y pulsa SELECT en Agent Orange para cambiarlo a Gorgon. ¡Genial!

Sallie – ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, L1, R1, L2, R2, SELECT. Pulsa SELECT en El Temblor en la pantalla de Selección del Luchador para conseguirlo.

## Ridge Racer

**Retrovisor**

Cuando estés dentro del coche en una carrera, pon la pausa, presiona y mantén TRIÁNGULO, entonces pulsa L1 para hacer que el retrovisor desaparezca y R1 para que vuelva a aparecer.

**Modo espejo**

Selecciona *Race Start* en las opciones y mantén pulsados L1, R1, SELECT y START hasta que empiece la carrera.

## Ridge Racer Revolution

**Galaga '88**

Mientras se carga el juego pulsa ARRIBA, TRIÁNGULO, SELECT, L1 y R1 a la vez para disparar una ráfaga láser que elimine todo lo que hay en la pantalla. Mantén los botones pulsados hasta que el juego se cargue para conseguir una puntuación perfecta de 40.

**Pantalla del título**

En la pantalla del título, mueve el punto de luz manteniendo pulsados L1 y R1 y moviendo el D-pad. X y CUADRADO hacen el punto de luz más grande y más pequeño respectivamente. ¡Qué bien!

**Coches extra**

Destruye cualquier nave que aparezca en el juego de carga Galaga y podrás acceder a ocho coches extra.

**Coches extra secretos**

Hay otros tres coches extra para encontrar. Gana las carreras en las primeras tres pistas, ve a *Time Trial* y correrás contra un coche extra. Si ganas la carrera, obtendrás ese coche.

**Modo espejo**

En cualquier pista, gira 180 grados al principio de la carrera y conduce rápido hacia el muro. El muro se romperá y todas las pistas se convertirán en reflejos de ellas mismas en un espejo. ¿Original, eh?

**Modo Buggy**

Con este modo puedes conducir una versión de tu coche en miniatura con unas geniales ruedas macizas. Tienes que conseguir la puntuación perfecta en la pantalla Galaga sin malgastar ni una sola bala (utiliza el truco del turbo láser). Los *buggies* son 4x4, por lo que se agarran mucho mejor en las curvas. Además, el juego es más rápido, y la voz del locutor está más alta. Esta triquiñuela es fantástica.

**Modo dar vueltas**

Selecciona *Time Trial* y pulsa *Start* en el menú. Después, presiona inmediatamente START, seguido de una aceleración y de una frenada simultáneamente. Si el truco ha funcionado, aparecerá el mensaje «*Spinning Point*». Entonces, el juego te avisa cada vez que llegas a un punto para dar vueltas y ésa es la señal para que hagas girar el coche y ganes puntos.

# ¡Suscr




Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 4.845 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 6.645 ptas. Resto del mundo: 9.645 ptas.)

Nombre y apellidos: ..........................................
..........................................................
Calle: ...................................................
Población: ...............................................
Provincia: ......................... C.P.: ..................
Teléfono .................................................

**Forma de pago**

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: .......................................
Caducidad: ...............................................
Firma:

**Domiciliación bancaria (excepto extranjero)**

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ...................................................
N.º: ............. Población: ..............................
C.P.: ...................... Provincia: ......................
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: .......................................
de la cuenta o libreta: ...................................

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

**Firma del titular**

............., a ............. de ......... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí



**Sorteo el 26 de febrero de 1998**

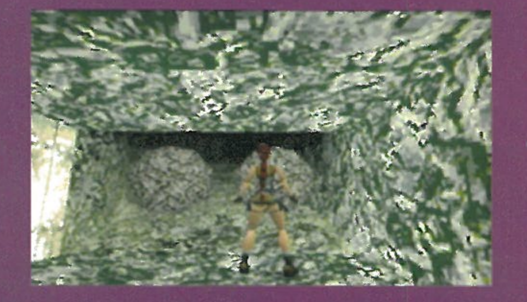
**Remite el boletín adjunto por carta o fax a:**

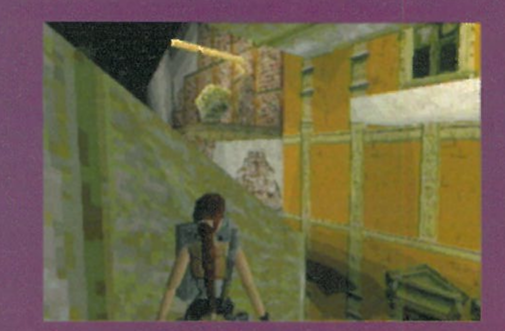
**MC Ediciones S.A.**
**C/Monestir, 23**
**08034 BARCELONA**
**Tel: (93) 280 43 44**
**Fax: (93) 280 39 74**









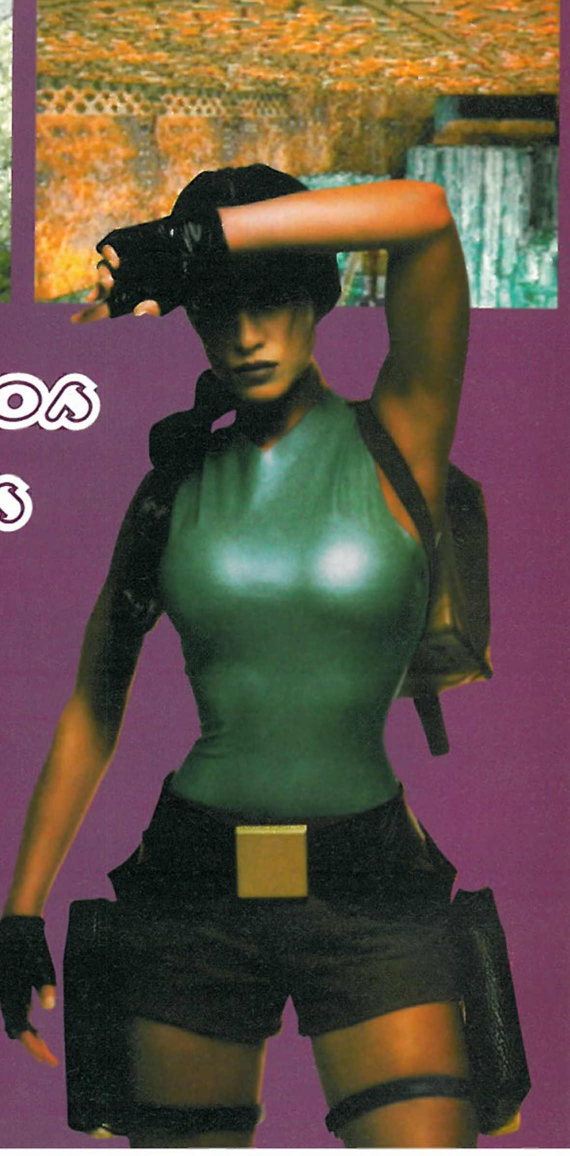


# íbete!

a PlayStation Power y participa en el sorteo de 5 paquetes compuestos por: un juego, un llavero y una camiseta del fantástico Tomb Raider 2







Consigue uno de estos cinco lotes y podrás gozar de las aventuras de esta diosa de la consola gris. Tomb Raider no te decepcionará.

¡TODOS LOS JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

# POWERLISTA



## Bienvenidos a la Powerlista

**Una guía indispensable que comenta los últimos estrenos de PlayStation. Una lista que te actualizamos mes a mes. Además, te informamos de cuáles son los Súper ventas de cada género y nuestros favoritos del mes. ¡Descúbrela!**



# TODO LO QUE DEBES SABER

74

### PLAYSTATION DE ALTA FIDELIDAD

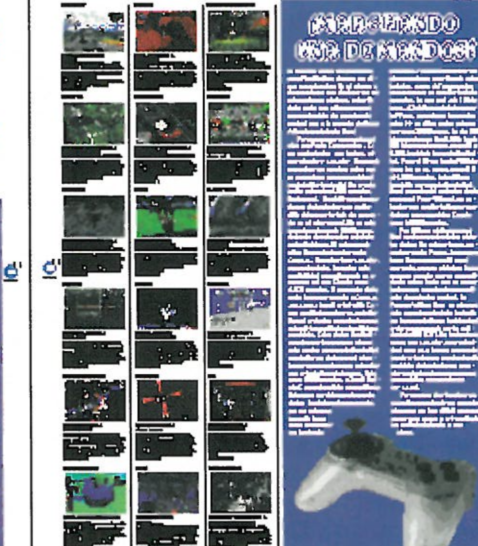
Si quieres saber cómo convertir tu querida PlayStation en un aparato de alta fidelidad, lee nuestro artículo. Sácale el máximo partido a tu consola gris.

77









### ¡MARCHANDO UNA DE MANDOS!

La proliferación de hardware para PlayStation sigue a un ritmo espectacular. Conoce los últimos Pads, tarjetas de memoria, pistolas de luz, etc. del mercado.

80

Una pequeña reseña de la compañía que lo distribuye en España, el precio que deberías pagar y el tipo de juego o género en el que se enmarca.
Quizá sea corto, pero es muy completo. Contiene un pequeño análisis para que eches un vistazo a los aspectos más importantes.

**Command & Conquer**



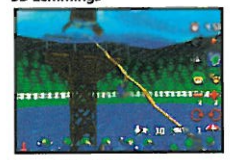
**Virgin • 7.990 ptas. • Acción/estrategia**
Ex monstruo del PC, en la PlayStation todo este tinglado de soldados/estrategas parece un poco monótono. Pero no desestimes su jugabilidad; éste es uno de los juegos más absorbentes que existen.
**Puntuación 8**

Cada reseña incluye una escena, bien encuadrada, para que puedas ver el aspecto del juego.

**Las puntuaciones que te expone *PlayStation Power* son las únicas en las que debes confiar, porque decimos la verdad sin tapujos. Somos exigentes, pero justos.**

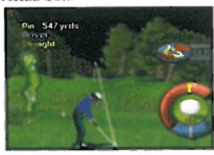
- 2 = «porca miseria»
- 5 = suficiente
- 7 = buen esfuerzo
- 9 = ¡cómpralo!
- 10 = ¡perfecto!

**3D Lemmings**



**Sony • 6.990 ptas. • Rompecabezas/acción**
*Lemmings* en tres dimensiones. Algo decepcionante debido a sus controles tramposos y la dificultad que a veces supone saber qué está pasando. Puede provocar dolor de cabeza, pero es una tontería divertida.
**Puntuación 6**

**Actua Golf**



**Sony • 6.990 ptas. • Golf**
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Sin duda, es el mejor juego de golf que puedes comprar, al menos hasta que aparezca *Actua Golf 2*.
**Puntuación 8**

**Actua Golf 2**



**Arcadia • 8.990 ptas. • Simulador de golf**
El mejor juego de golf para PlayStation. Seis alucinantes recorridos con todas las opciones y una cámara 3-D que flota por el escenario con los mejores comentarios que hayas oído jamás.
**Puntuación 9**

**Actua Soccer**



**Sony • 3.990 ptas. • Simulador de fútbol**
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
**Puntuación 7**

**Actua Soccer Club Edition**



**Sony • 6.990 ptas. • Simulador de fútbol**
Es igualito al viejo y excelente *Actua*, pero con los equipos de la premier inglesa puestos al día. Más que un juego nuevo es un entremés a la espera de la llegada de *Actua 2*. Sinceramente, esperábamos algo más.
**Puntuación 5**

**adidas Power Soccer**



**Sony • 7.990 ptas. • Simulador de fútbol**
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
**Puntuación 6**

**adidas Power Soccer Int '97**



**Sony • 7.990 ptas. • Simulador de fútbol**
Idéntico a su predecesor (aparte de unos cuantos cambios superficiales de equipo por aquí y algunas novedades en la jugabilidad por allá). Descorazonador otra vez. Una oportunidad perdida.
**Puntuación 4**

**Agent Armstrong**



**Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up***
Un *shoot 'em up* de enfoque lateral que de vez en cuando ofrece detalles en 3-D para mayor gozo de tus ojos. Muy colorido y divertido, proporciona una diversión aceptable en todos sus niveles.
**Puntuación 7**

**Air Combat**



**Sony • 3.990 ptas. • Simulador aéreo**
Otro simulador aéreo de tipo arcade. Gráficos no muy conseguidos y unas reglas de juego repetitivas. Con este producto, la todopoderosa Namco ha lanzado una ganga al precio de la serie Platinum.
**Puntuación 5**

**Alien Trilogy**



**New Software Center • 3.990 ptas. • Clon de *Doom***
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
**Puntuación 7**

**Alone in the Dark**

**Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras**
Tu personaje en 3-D explora unos fondos estáticos diseñados en 2-D. Ya sabes, como en otras ocasiones, se trata de luchar y encontrar cosas. Animación lenta. *Resident Evil* copió la fórmula y ha salido bastante mejor.
**Puntuación 6**

**Andretti Racing**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras**
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
**Puntuación 6**

**Assault Rigs**



**Sony • 6.990 ptas. • Combate de tanques en 3-D**
Como *Doom*, pero con tanques. Tienes que conducir un vehículo futurista por complicados niveles. Una cámara hiperactiva y unos controles escurridizos estropean esta experiencia original pero poco interesante.
**Puntuación 6**

**Ayrton Senna Kart Duel**



**Centro Mail • 8.990 ptas. • Carreras**
Una licencia sospechosa para un juego sorprendentemente entretenido. Zumba con tu pequeño *kart* por extrañísimos y complicadísimos circuitos. Conducción y frenazos de gran realismo. Sencillo pero bueno.
**Puntuación 7**

**Battle Arena Toshinden 2**



**Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D**
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
**Puntuación 7**

**Battle Arena Toshinden 3**



**Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up***
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
**Puntuación 7**

**Black Dawn**



**Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D**
La continuación de *Agile Warrior* que prefiere los helicópteros a los aviones. Presenta un montón de misiones, grandes pistolas y gran suavidad. Muchas explosiones con un toque de realismo.
**Puntuación 7**

**BLAM! Machinehead**



**Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D**
Rápido *blaster* en 3-D. Entorno colorista con buenos gráficos, misiones chulísimas, enormes pistolones y muchas cosas para matar. Aunque las primeras misiones no son tan interesantes como las que vienen después.
**Puntuación 8**

**Blast Chamber**



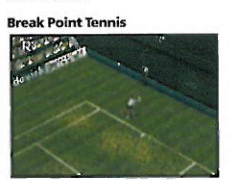
**Proein • 9.990 ptas. • Rompecabezas**
Una extraña mezcla de rompecabezas y acción. Controlas a un pequeño hombre con una bomba pegada a su cuerpo. Este personaje se enfrenta a otros muchos además de alguna que otra frustración.
**Puntuación 6**

**Blazing Dragons**



**Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras**
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
**Puntuación 7**

**Break Point Tennis**



**Centro Mail • 7.490 ptas. • Simulador de tenis**
¿Alguien quiere tenis?
Sí, todo está muy bien —un simulador de tenis 3-D poligonal que peca un poco en el aspecto realista más que otra cosa—, pero no es increíblemente divertido.
**Puntuación 7**

**Broken Sword**



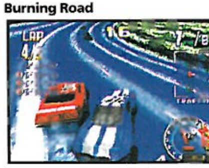
**Sony • 6.990 ptas. • Aventuras**
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido. Tiene una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
**Puntuación 7**

**Bubble Bobble & Rainbow Islands**



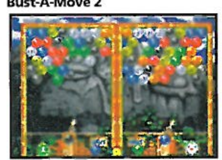
**Iguana Games • 6.900 ptas. • Rompecabezas**
Más nostalgia del pasado. Estos dos son dos viejos juegos arcade, de la época de los pantalones de pata de elefante. Te pueden poner nostálgico, pero son algo torpes y repetitivos.
**Puntuación 4**

**Burning Road**



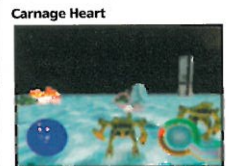
**Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras**
No es el *Daytona* que le gustaría ser. Los coches derrapan en cada esquina para darle un poco más de emoción. Pero ¿qué pasa con esa perspectiva? ¡Por delante los coches parece que midan seis centímetros!
**Puntuación 6**

**Bust-A-Move 2**



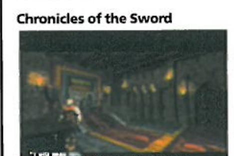
**New Software Center • 3.990 ptas. • Rompecabezas**
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con *Tetris*. Lo mejor es el modo dos jugadores.
**Puntuación 9**

**Carnage Heart**



**Sony • 6.990 ptas. • Estrategia**
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
**Puntuación 8**

**Chronicles of the Sword**



**Sony • 6.990 ptas. • Aventuras**
Vagar por ahí, en un decorado de la Edad Media, espada en mano, y hablar como un libro de historia antiguo puede parecer apasionante. El inconveniente es que es algo monótono. Un poco más de acción haría el juego más ameno.
**Puntuación 4**

**City of the Lost Children**



**Sony • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D**
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
**Puntuación 7**

**Command & Conquer**



**Virgin • 7.990 ptas. • Acción/estrategia**
Ex monstruo del PC, en la PlayStation todo este tinglado de soldados/estrategas parece un poco monótono. Pero no desestimes su jugabilidad; éste es uno de los juegos más absorbentes que existen.
**Puntuación 8**

**Contra: Legacy of War**



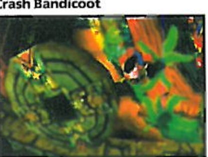
**Konami • 9.490 ptas. • *Shoot 'em up***
Acción rápida y frenética, cantidades industriales de reforzadores y armas, ráfagas de balas surgiendo de todas partes y monstruos rapidísimos que conseguirán atraparte antes de que puedas decir ¡que me pilla!
**Puntuación 7**

**Cool Boarders**



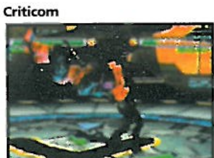
**Sony • 6.990 ptas. • Carreras**
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
**Puntuación 6**

**Crash Bandicoot**



**Sony • 8.490 ptas. • Plataforma en 3-D**
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
**Puntuación 9**

**Criticom**



**Centro Mail • 3.990 ptas. • *Beat 'em up***
Si tienes ganas de comprar un juego de puñetazos decídete por *Tekken 2*. *Criticom* está bastante bien logrado –luchadores apuestos, armas interesantes–, pero no le llega ni a la suela de los zapatos a la maravilla nipona.
**Puntuación 6**

**Crusader: No Remorse**



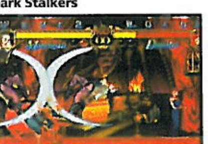
**Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Beat 'em up***
Parecido a *Project Overkill*; también ofrece vistas isométricas para plasmar su acción ultraviolenta y futurista en la que los pequeños personajes se dedican a disparar a los demás. Un poco repetitivo.
**Puntuación 6**

**Darklight Conflict**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up***
Combates espaciales repletos de efectos de luz y gráficos impresionantes. Hay un montón de misiones, pero en lugar de la esperada acción tipo *Star Trek*, el juego deriva hacia un *shoot 'em up* en 3-D.
**Puntuación 7**

**Dark Stalkers**

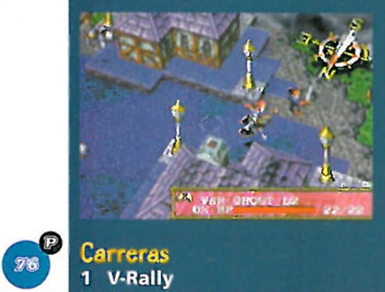


**Iguana Games • 4.990 ptas. • *Beat 'em up***
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
**Puntuación 6**




¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.

## Aventura gráfica/rol
1 Suikoden
2 La ciudad de los niños perdidos
3 Tomb Raider
4 Overblood
5 Vandal Hearts



## Carreras
1 V-Rally
2 Rage Racer
3 Porsche Challenge
4 Rally Cross
5 Need for Speed 2



## Beat 'em up
1 Battle Arena Toshinden 3
2 Soul Blade
3 War Gods
4 Fatal Fury Real Bout
5 King of Fighters 95




## Deportivos
1 ISS Pro
2 Madden 98
3 NHL 98
4 adidas Power Soccer International
5 Actua Soccer Club Edition

## Rompecabezas
1 Kurushi
2 Namco Museum 4
3 Bust a Move 2
4 Worms Platinum
5 Lost Vikings 2



## Estrategia
1 WarCraft 2
2 Overboard
3 Allied General
4 Transport Tycoon
5 Syndicate Wars



## Shoot 'em up
1 Nuclear Strike
2 Ray Storm
3 Dark Forces
4 Rebel Assault II
5 Independence Day

## Plataforma
1 Abe's Oddysee
2 El mundo perdido: Jurassic Park 2
3 Croc
4 Agent Armstrong
5 Fantastic Four

## LOS CINCO MÁS VENDIDOS
1 Abe's Oddysee
2 Formula 1 '97
3 El mundo perdido: Jurassic Park 2
4 Battle Arena Toshinden 3
5 ISS Pro



**Davis Cup Tennis**



**Proein • 9.990 ptas. • Simulador de tenis**
Unos jugadores que parecen calcomanías de los viejos tiempos en un juego al que le falta realismo, tanto en aspecto como en jugabilidad, a pesar de su licencia de simulador para el evento deportivo.
**Puntuación 4**

**Defcon 5**



**Sony • 6.990 ptas. • Aventuras**
Del estilo de *Doom*, combinado con un juego de aventuras. Este juego de Sony te hace vagar por una estación espacial casi abandonada, por donde irás apretando interruptores y disparando a unos robots verdes que nunca ganarán un premio.
**Puntuación 4**

**Descent**



**Virgin • 4.990 ptas. • Entorno 3-D**
Es *Doom* en tres dimensiones. Conduce tu nave a través de tortuosos y retorcidos pasillos, haciendo volar por los aires una multitud de *aliens* robóticos. Unos niveles 3-D que aturdirán tu mente. ¡Genial!
**Puntuación 8**

**Descent 2**



**Virgin • 8.490 ptas. • Entorno 3-D**
¿Qué pasó? Las supuestas mejoras sobre *Descent* (incluyendo toda clase de características nuevas) son confusas y tienen un enfoque turbio y distorsionado. Creo que es hora de buscar una nueva máquina de 3-D.
**Puntuación 6**

**Destruction Derby**



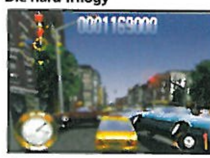
**Sony • 3.990 ptas. • Carreras**
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
**Puntuación 6**

**Destruction Derby 2**



**Sony • 7.990 ptas. • Carreras**
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
**Puntuación 9**

**Die Hard Trilogy**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Blaster*/conducción**
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
**Puntuación 9**

**Disruptor**



**Virgin • 7.500 ptas. • 3-D al estilo *Doom***
Un clon de *Doom* que, sorprendentemente, llega a emular las emociones y la acción de su maestro en 3-D. Los gráficos se benefician de una mayor definición y de alucinantes detalles que te maravillarán.
**Puntuación 8**

**Doom**



**New Software Center • 6.990 ptas. • *Doom***
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo *HER-UGE* 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
**Puntuación 10**

**Epidemic**



**Sony • 6.990 ptas. • Clon de *Doom***
Se trata de la continuación de *Kileak the Blood* que, aunque es un poco mejor, sigue siendo demasiado tosca y aburrida.
No representa un gran desafío para los maestros del género.
**Puntuación 6**

**ESPN Extreme Games**



**Sony • 6.990 ptas. • Carreras**
Un clon de *Road Rash*, con música de la generación Pepsi Max que ofrece un despilfarro de paisajes en 3-D pasables como excusa para carreras «extremas» de *snowboard* y *mountain bike* que no tienen mucho sentido.
**Puntuación 4**

**Excalibur 2555AD**



**Proein • 9.990 ptas. • Aventuras**
Un programador casero intenta copiar a *Tomb Raider* con algunos elementos de rol insertados en medio del juego. No está mal, pero los niveles sencillos no son importantes, ni inteligentes, ni nada buenos.
**Puntuación 5**

**Exhumed**



**Erbe • 7.990 ptas. • Entorno 3-D**
Lo que comienza como un clon de-cente de *Doom* pasa a convertirse en un buen juego muy adictivo y de diseño exquisito. Mucha acción, enigmas y algunos niveles entrañables, con monstruos geniales y un montón de efectos.
**Puntuación 8**

**Formula 1 '97**



**Psygnosis • 8.990 ptas. • Carreras**
No sólo tenemos equipos y pistas actualizadas, sino que además los gráficos disfrutan de un flamante modo de alta resolución. Sumado a mejores comentarios y opciones de simulador, da como resultado un juego completamente nuevo.Excelente.
**Puntuación 9**

**Fade to Black**



**Electronic Arts • 3.990 ptas. • Aventuras en 3-D**
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
**Puntuación 8**

**FIFA 97**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Simulador de fútbol**
Los jugadores tienen una pinta increíble, pero no se desplazan rapido. Con unos controles tan poco intuitivos nunca te sientes del todo al mando de la situación y la selección de los jugadores es demasiado lenta.
**Puntuación 6**

**Firo and Klawd**



**Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras/*shoot 'em up***
Cruce entre un juego isométrico de disparos y uno de aventuras. Patéate la ciudad cruzando todo tipo de entradas para descubrir qué nivel, qué historieta y qué escena vas a ver no muy divertida.
**Puntuación 4**

**Floating Runner**



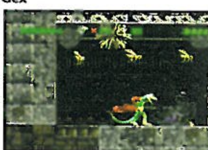
**Iguana Games • 8.900 ptas. • Plataforma en 3-D**
Los niveles son muy amplios y todo se mueve con mucha suavidad.
Sin embargo, la textura de los polígonos deja mucho que desear y el punto de vista puede conseguir que te llegues a desesperar.
**Puntuación 4**

**Formula 1**



**Sony • 7.990 ptas. • Carreras**
Fantástico simulador de F1. Todas las carreras listas para correrlas con los conductores y los equipos del '95. Compra obligada para los aficionados a la categoría reina y también para todos aquellos que disfruten de los juegos de carreras.
**Puntuación 9**

**Gex**



**Centro Mail • 4.990 ptas. • Plataforma**
Gekko, el chistoso de turno, brinca a través de niveles basados en plataformas con un estilo algo pasado de moda y se dedica a contar los chistes más malos que existen sin conseguir arrancarte ni una sonrisa.
**Puntuación 5**

**GridRun**



**Virgin • 7.990 ptas. • Rompecabezas /acción**
Vistas isométricas y futuristas en laberintos.
Otra vez la opción dos jugadores es más divertida que el modo un jugador que, en comparación, ofrece escasas emociones.
**Puntuación 6**

**Hexen**



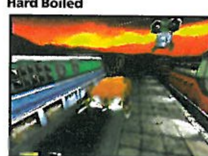
**New Software Center • 7.990 ptas. • Clon de *Doom***
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
**Puntuación 7**

**Hardcore 4X4**



**Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras**
Bastante competente pero, sin embargo, falla en el momento de darle emoción. El terreno accidentado y la enormidad de los vehículos son un punto interesante, pero los choques y las colinas, más que fascinar, adormecen.
**Puntuación 7**

**Hard Boiled**



**Proein • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D**
Un simple juego de disparos en 3-D. Pilotas un enorme armario ropero a una velocidad de tortuga a través de tenebrosos y tranquilos parajes 3-D, mientras disparas a todo lo que puedes.
**Puntuación 6**

**Independence Day**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D**
Más que nada es un refrito del viejo *Afterburner*, pero presenta una serie de gráficos poligonales tridimensionales.
La verdad es que no se han esmerado mucho en su concepción.
**Puntuación 6**

**ISS Deluxe**



**Konami • 8.900 ptas. • Simulador de fútbol**
Fantástico, pero tiene un aspecto terriblemente pasado de moda. El clásico ejemplo de juego en el que prima la jugabilidad sobre los gráficos. Es casi lo mismo que el original de 16 bits, pero es una buena diversión.
**Puntuación 8**

**ISS Pro**



**Konami • 9.490 ptas. • Fútbol**
El mejor juego de fútbol que jamás ha existido hasta ahora. Gráficos soberbios, controles sensibles y un árbitro firme pero justo hacen de este juego un ganador absoluto (nunca mejor dicho).
**Puntuación 9**

**Jet Rider**



**Sony • 6.990 ptas. • Carreras**
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto deslucido.
**Puntuación 7**

**Jumping Flash 2**



**Sony • 7.990 ptas. • Plataforma en 3-D**
Mucho mejor que su buen predecesor. Hay muchas texturas mejores y la calidad de los niveles que vas a encontrar es superior. De todas formas, el juego sigue siendo demasiado fácil y no tardarás en terminarlo.
**Puntuación 8**

**Krazy Ivan**



**Sony • 6.990 ptas. • *Blaster* 3-D**
Eres un robot grande que dispara a muchos robots pequeñitos en montones de niveles monótonos y faltos de características.
Su carente variedad y su adictividad dudosa hacen de *Krazy Ivan* un juego poco atractivo.
**Puntuación 6**

**Legacy of Kain**



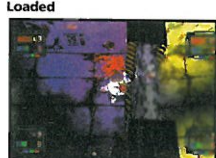
**Erbe • 7.990 ptas. • *Blaster***
Eres un vampiro que va por ahí devastándolo todo, dando puñaladas a diestro y siniestro y mordiendo el cuello a las vírgenes. Es un buen juego, pero los gráficos *sprite* le dan aspecto de juego de rol de 16 bits un tanto anticuado.
**Puntuación 7**

**Little Big Adventure**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras**
Otro juego de aventuras que proviene del PC, con gráficos maravillosos y un diseño espléndidamente ejecutado. Aventura arcade variada y adictiva para exprimirse el limón y... los dedos. Muy bueno.
**Puntuación 8**

**Loaded**



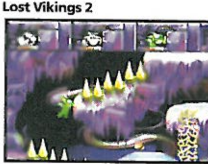
**Sony • 3.990 ptas. • *Blaster***
Te paseas por niveles estilo laberinto dando muerte a todo lo que se cruza en tu camino. El juego es divertido, pero su falta de variedad y la naturaleza simplista de sus niveles borrarán pronto esa sonrisita de tu cara.
**Puntuación 5**

**Lomax**



**Sony • 6.990 ptas. • Plataforma**
¡Vuelven los *Lemmings*! Un poco más del construir y cavar al estilo *Lemming* lo hubiera salvado de quedarse en el juego de plataformas 2-D anticuado que es. Realmente, una oportunidad desaprovechada.
**Puntuación 5**

**Lost Vikings 2**



**Virgin • 8.490 ptas. • Plataforma**
Tiene un aspecto un tanto polvoriento, pero es un buen juego de plataformas. Son tres vikingos, cada uno con sus propias habilidades, y los guías por un montón de niveles 2-D. Mezcla perfecta de puzzles y acción.
**Puntuación 8**

**Lone Soldier**



**Iguana Games • 8.900 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D**
A pesar de su velocidad moderada, sus extrañas vistas y sus controles raros, este *shoot 'em up* en 3-D es diversión asegurada. Es, sencillamente, cuestión de andar por la pantalla y disparar al personal. Nos gusta.
**Puntuación 7**

**Madden 97**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Fútbol americano**
La última entrega de *Madden* y el mejor juego de fútbol americano que puedes comprar. Los sólidos gráficos están pensados para compensar los excesos de la perfecta inteligencia artificial.
**Puntuación 8**

**Magic Carpet**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Entorno 3-D**
Una versión un poco tosca del clásico para PC. Colectas dinero para reformar tu castillo –hacerlo más grande– y se le añade un ligero toque interesante de estrategia, pero, cuidado, sólo ligero.
**Puntuación 7**

**MechWarrior 2**



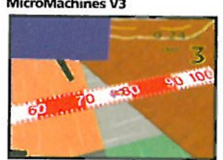
**Proein • 8.990 ptas. • Entorno 3-D**
Paisajes bastante pobres y jugabilidad muy simplificada del tipo clicha-a-un-malo-y-mátalo-con-la-suficiente-artillería-como-para-cargarte-a-toda-su-familia hacen que el juego pierda fuelle.
**Puntuación 7**

**Mickey's Wild Adventure**



**Sony • 6.990 ptas. • Plataforma**
No es más que un viejo 16 bits que nos causó una ligera consternación. Unas cuantas entradas y salidas de la pantalla en 3-D no nos van a convencer. De verdad, esperábamos algo mejor del ratón más universal.
**Puntuación 5**

**MicroMachines V3**



**Konami • 10.900 ptas. • Conducción en 3-D**
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
**Puntuación 9**

**Monster Trucks**



**Sony • 6.990 ptas. • Carreras**
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta.
Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
**Puntuación 7**

# PLAYSTATION DE ALTA FIDELIDAD

**Si queréis que los tambores de Manolo, el del bombo, hagan retumbar vuestro comedor con *ISS Pro;* si deseáis mover el esqueleto al ritmo de *Wipeout 2097* y si ansiáis escuchar con enorme estremecimiento los crujidos de los huesos de algún luchador de *Tekken... PlayStation Power* os da la solución.**

**Convertiremos nuestra querida Play en un aparato de alta fidelidad.**

**En primer lugar, debéis aseguraros que vuestra consola está equipada con dos salidas de AUDIO OUT. Estas dos clavijas se diferencian por su color. Mientras la blanca «L» (izquierda) sirve para conectar la consola a un aparato mono (monoaural), la roja «R» (derecha) os servirá, unida a la blanca, para enchufaros a un aparato estéreo. Conectad el cable que os dan con la consola, de tres colores —blanco, rojo y amarillo— (para vídeo) a las correspondientes entradas de su mismo color.**

**El segundo paso será comprobar y conectar a la salida AUX (auxiliar) los conectores blanco y rojo, y escoger la opción AUX en el amplificador de nuestro equipo de música.**

**Sobre todo, no os olvidéis el último paso, el que hace referencia a conectar la consola al televisor con el cable RGB. Introducidlo en la consola por la salida AV MULTI OUT y enchufadlo al televisor por la salida del euroconector.**

**Una vez seguidos los pasos, podréis disfrutar de un verdadero sonido estéreo. Y, si colocáis los altavoces de vuestro equipo de música detrás vuestro y subís a tope el volumen de vuestro televisor estéreo seréis más famosos en vuestro barrio que la sala de baile *Studio 54,* de Nueva York, porque con este equipamiento sinfónico conseguiréis un sonido de calidad muy parecido al Dolby Stereo.**

**Otra de las ventajas que ofrece esta conexión es la posibilidad de grabar las músicas, los sonidos y los golpes de vuestros programas favoritos en un cassette. Sí, sí. Los mitómanos podréis tener grabados los gemidos de Lara Croft y escucharlos antes de ir a dormir.**

**Si vuestra consola no está dotada de la salida AUDIO OUT, tendréis que esperar un tiempo antes que se comercialice en nuestro país el CABLE SCART, un conector que unirá sin demasiados problemas de instalación la televisión (imagen), el equipo de sonido (música y efectos) y la consola (software y hardware).**






**Mortal Kombat Trilogy**



**Sony • 6.990 ptas. •**
***Beat 'em up* en 2-D**
*Trilogy* contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
**Puntuación 8**

**Motor Toon GP 2**



**Sony • 6.990 ptas. • Carreras**
No es más de lo mismo, ya que los gráficos se han retocado, añadiendo más detalle. El aspecto de las carreras también se ha mejorado, consiguiendo mayor jugabilidad y centrándose menos en los efectos visuales.
**Puntuación 8**

**Namco Museum Vol 1**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Simulador arcade**
¿Jugar con *Galaga*? ¡Sí!, ¿con *Pac-man*? ¡También! ¿Qué tal *Pole Position*? ¡Por favor!, ¿te apetece *Toy pop*? Bueno, y ¿*Rally-X*?, ¿qué? Éstos clásicos están demasiado desfasados como para resultar interesantes.
**Puntuación 5**

**Namco Museum Vol 2**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Simulador arcade**
En esta nueva entrega de la colección de Namco Museum nos encontramos con *Gaplus* (bueno), *Xevious* (bueno), *Mappy* (extraño), *Grobda* (tarado), *Dragon Buster* (viejo) y *Ms Pac Man* (sin comentarios).
**Puntuación 5**

**Namco Museum Vol 3**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Arcade**
La tercera parte de Namco Museum nos trae a *Galaxian* (un buen *blaster*), *Tower of Druaga* (aburrido), *Phozon* (desconcertante), *Dig Dug* (poco alentador) y el ya más interesante *Pole Position 2*.
**Puntuación 4**

**Nanotek Warrior**



**Virgin • 6.990 ptas. • *Blaster***
Un clon de *Tempest* remozado con mucha pompa. Atraviesa volando una especie de salchicha futurista o unos túneles de viento coleando a izquierda y derecha mientras disparas a todo tipo de armatostes de mil colores. Bien hecho pero simple.
**Puntuación 5**

**Nascar Racing**



**Sistemy • 7.950 ptas. •**
**Simulador de carreras**
Las carreras son lentas, pesadas y discurren por un circuito semicircular aburrido. Si estuviéramos de mal humor, diríamos que tiene la apariencia de un Ford Cortina y un manejo similar al de un tanque.
**Puntuación 3**

**NBA: In the Zone 2**



**Konami • 9.490 ptas. •**
**Simulador de baloncesto**
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
**Puntuación 8**

**NBA Jam Extreme**



**New Software Center •**
**8.990 ptas. • Baloncesto**
El loco arcade de baloncesto en 2-D preferido por todos pasa a 3-D. Su jugabilidad apenas si ha cambiado, y sigue sin ser baloncesto real, por lo que no gustará a todos, aunque tiene sus incondicionales.
**Puntuación 7**

**NBA Jam TE**



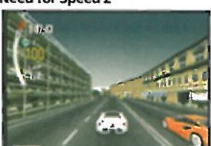
**Centro Mail • 3.990 ptas. •**
**Baloncesto**
Idéntico a la versión de SuperNintendo. Su velocidad arcade, unos comentarios escandalosos y unos movimientos imposibles hacen de este 2-D un juego adictivo más allá de cualquier explicación lógica.
**Puntuación 6**

**NBA Live 97**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Simulador de baloncesto**
Muy mejorado desde los *sprites* del 96, un esfuerzo remarcable. Los jugadores poligonales son más grandes y ahora pelean por la pelota. Muchas opciones y un montón de estadísticas completan la oferta.
**Puntuación 7**

**Need for Speed 2**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Conducción**
Hay nuevos coches y nuevas pistas, eso es todo. No presenta ningún tipo de mejora en el manejo y los gráficos son tan exageradamente pobres como antes. *Porsche Challege* le supera con creces.
**Puntuación 6**

**NFL Gameplay**



**Iguana Games • 7.900 ptas. •**
**Fútbol americano**
Simulador de fútbol americano con una presentación limpia y concisa y un buen control que ofrece estrategia y acción a partes iguales. Lástima que *Madden 97* siga siendo muchísimo mejor en el género.
**Puntuación 6**

**NHL 97**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Hockey**
Una versión poligonal del famoso juego de hockey en 16 bits de Electronic Arts *NHL*. En una palabra: grande. Saber el motivo por el que *FIFA 97* no es tan jugable, rápido y delicado es un misterio.
**Puntuación 8**

**NHL Face Off '97**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Hockey**
Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Todavía resulta bastante pobre comparado con *NHL 97*.
**Puntuación 5**

**Novastorm**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Entorno 3-D**
Un juego mediocre que superpone *sprites* planos en 2-D sobre imágenes de vídeo. La detección de choques es bastante pobre y la jugabilidad se repite muchísimo. Sólo la música es capaz de amenizar la partida.
**Puntuación 4**

**Off World Interceptor Extreme**



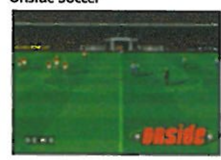
**Iguana Games • 3.900 ptas. •**
**Conducción/*shoot 'em up***
Conduce *buggies* futuristas por paisajes de otro mundo.
La opción para un jugador es bastante irritante, mientras que de la de dos jugadores es mejor no hablar demasiado de ella.
**Puntuación 4**

**Olympic Soccer**



**Iguana Games • 7.900 ptas. •**
**Simulador de fútbol**
Simulador de fútbol competente, pero sin demasiada gracia. Es fácil ponerse a jugar con él, pero le falta la complejidad y la profundidad de juegos como *Actua* y la emoción de *adidas Power Soccer*. Serio y formal.
**Puntuación 6**

**Onside Soccer**



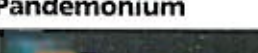
**Proein • 9.990 ptas. •**
**Simulador de fútbol**
Matrimonio infeliz entre acción futbolística y las aburridas cifras y estadísticas de la gestión de equipos. No es mala idea, pero aquí las dos cosas resultan soporíferas y no consiguen atraparte.
**Puntuación 4**

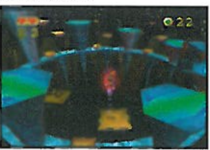
**Overblood**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Aventura en 3-D**
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas.
Es envolvente, aunque le falta tensión.
**Puntuación 8**

**Pandemonium**





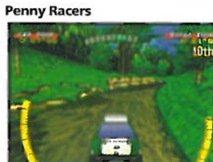
**Erbe • 8.900 ptas. • Plataforma**
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
**Puntuación 6**

**Panzer General**



**Iguana Games • 9.900 ptas. •**
**Juego de guerra**
Un juego de guerra hexagonal que proviene del mundo PC. Parece un juego histórico camuflado bajo el aspecto de un ajedrez gigante en forma de panal, o te encantará o no sentirás el más mínimo interés.
**Puntuación 5**

**Penny Racers**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Carreras**
Un juego de carreras en el que aprietas el acelerador a fondo y la aguja no pasa de los 50 km/h.
La verdad es que estos minis de dibujos podrían haber estado bien si hubieran sido más rápidos.
**Puntuación 1**

**PGA Tour 96**



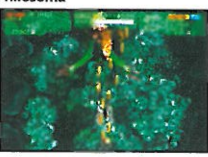
**Iguana Games • 8.900 ptas. •**
**Golf**
Contiene un par de recorridos de lujo y 12 golfistas reales digitalizados en todo su esplendor de «pantalonesros» *kitsch*. A pesar de venir de la mano de Electronic Arts, los reyes de los deportes, preferimos *Actua Golf*.
**Puntuación 5**

**PGA Tour 97**



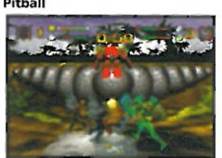
**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Golf**
Es tan parecido a su hermano mayor que parecen gemelos: dos recorridos, 12 golfistas, bla, bla, bla... Sigue siendo tan simple como el otro en las opciones. Como supones seguimos prefiriendo *Actua Golf*.
**Puntuación 6**

**Philosoma**



**Iguana Games • 6.900 ptas. •**
***Shoot 'em up***
Un *blaster* 2-D disfrazado de 3-D. Con vistas aéreas y movimientos frenéticos, este *shoot 'em up* trata de dar al viejo género nuevos gráficos, intentando convencer a posibles jugadores de que lo compren.
**Puntuación 2**

**Pitball**



**Centro Mail • 6.990 ptas. •**
**Deportes**
Un juego de deportes de ciencia ficción. Descaradamente parecido al superior *Riot*. Es difícil de controlar. Presenta ángulos de cámara confusos y tienes que apretar varios botones seguidos para conseguir algo.
**Puntuación 5**

**Player Manager**



**Arcadia • 8.990 ptas. • Fútbol**
Ofrece toda la emoción e intriga que pueden esperar los aficionados. Está claro que es tonto y tiene un aspecto desastroso. En pocas palabras, gestión futbolística. Está bien, pero un retoque en los gráficos hubiese elevado la calidad.
**Puntuación 6**

**PO'ed**



**Iguana Games • 4.900 ptas. •**
**Entorno 3-D**
Es *Doom*... pero no. Eres un cocinero futurista y golpeas a los pollos en el trasero, ¡CON UNA SARTÉN!
Puedes mirar arriba y abajo, pero los escenarios no justifican el interés necesario para ello.
**Puntuación 4**

**Porsche Challenge**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Simulador de carreras**
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
**Puntuación 9**

**Power Move Wrestling**



**Proein • 9.995 ptas. •**
**Simulador de lucha**
Un juego de lucha que apuesta por el realismo. No está mal, pero te quedas con unos agarrones bastante flojos y con patadas simples. Entretenido porque los extraños hombres salchicha tienen una pinta ridícula.
**Puntuación 5**

**Pro Pinball: The Web**



**Centro Mail • 3.990 ptas. •**
**Máquina del millón**
Ofrece tres visiones (poco diferenciadas), pero sólo un tablero de juego. Es una tabla que está muy bien y la pelotita se mueve ágilmente, pero antes de ponerse el sol, uno ya empieza a estar bastante harto.
**Puntuación 5**

**Project Overkill**



**Konami • 8.900 ptas. •**
***Blaster***
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
**Puntuación 7**

**Project X2**



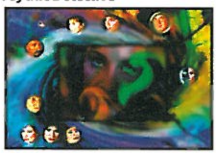
**Sony • 7.990 ptas. • *Blaster***
De la vieja escuela y, en consecuencia, un *blaster* 2-D de apariencia anticuada. Al fin y al cabo, no es más que un viejo juego de Amiga. Algunas partes están demasiado coloreadas y crean confusión. Estética de los años ochenta.
**Puntuación 7**

**Psychic Force**



**New Software Center •**
**8.990 ptas. • *Beat 'em up***
Bonita conversión de un juego reciente de Taito.
En él encontramos una genial introducción de secuencias animadas, amenizada con la banda sonora de rigor.
**Puntuación 7**

**Psychic Detective**



**Iguana Games • 8.900 ptas. •**
**Aventuras**
Una película interactiva.
Sí, catorce finales diferentes para que puedas escoger el que prefieras, pero una vez hayas visto unos pocos, los demás te parecerán más de lo mismo.
**Puntuación 4**

**Raging Skies**



**Centro Mail • 7.990 ptas. • Arcade *flyer***
Lucha de cazas de acción trepidante que decae a causa de unas misiones poco variadas y porque presenta pocas técnicas de vuelo a las que «sacarles punta» durante los ataques. Al final... bastante aburrido.
**Puntuación 5**

**Rally Cross**



**Sony • 6.990 ptas. • Carreras**
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
**Puntuación 7**

**Rapid Reload**



**Iguana Games • 6.900 ptas. • Plataforma/*Shoot 'em up***
Plataforma *shoot 'em up* en 2-D de un estilo parecido a *Mega Man X3*. Viene cargada de colores llamativos que te deslumbrarán, pero podríamos decir que en vez de muy buena es sólo muy japonesa.
**Puntuación 4**

**Rage Racer**



**Sony • 6.990 ptas. • Carreras**
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
**Puntuación 9**

**Rayman**



**Ubi Soft • 3.995 ptas. • Plataforma**
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
**Puntuación 5**

**Ray Storm**



**Sony • 6.990 ptas. • Vuelo arcade**
Nos encanta, pero no llega a ser del todo bueno a causa de su jugabilidad un tanto simplista (disparar y salvar el pellejo) y su falta de gran variedad. Brillantes gráficos 3-D con un estilo anticuado de acción y tiroteo. Buen trabajo a pesar de todo.
**Puntuación 7**

**Ray Tracer**



**Sony • 7.990 ptas. • Carreras**
No es de carreras propiamente dicho, pero es una nueva versión del éxito arcade *Chase HQ*, en el cual corres por una carretera tras unos enemigos que te interrumpen el paso. Es un alocado, divertido y rápido juego arcade.
**Puntuación 7**

**Rebel Assault 2**



**Erbe • 8.990 ptas. • Entorno 3-D**
Otro producto de PC que decide probar suerte en PlayStation.
No importa lo fanático que seas de *La guerra de las galaxias*, pero no vamos a recomendarte este juego repetitivo.
**Puntuación 4**

**Reloaded**



**Arcadia • 8.890 ptas. • Plataforma**
¡DECEPCIONADOS! *Loaded* fue divertido durante un tiempo, pero bastante limitado. *Reloaded* podría haber sido fantástico si no tuviera ese «toque pulcro» que ya nos es tan familiar. ¡Y todo es tan dulzón...!
**Puntuación 7**

**Resident Evil**



**Virgin • 6.990 ptas. • Aventuras**
Una compra imprescindible. Monstruos poligonales perfectos habitan una casa prerrenderizada esperando poder disparar sus impresionantes armas. El juego más terrorífico y apasionante que jamás has jugado.
**Puntuación 9**

**Return Fire**



**Centro Mail • 7.990 ptas. • Acción**
Conduce tanques y *jeeps* diminutos y haz volar cosas. En realidad mejora mucho en el modo dos jugadores, con su pantalla partida. Los dos jugadores escogen un vehículo y asaltan el campamento del otro.
**Puntuación 7**

**Revolution X**



**Iguana Games • 7.900 ptas. • *Shoot 'em up***
¿Aerosmith? Una versión perfecta (y, por lo tanto, muy pobre) de *un shoot 'em up* que sigue las directrices de un tosco tema de rock. Mapas de bits obstruidos que aparecen y mueren uno tras otro. ¡¿Por qué?!
**Puntuación 2**

**Ridge Racer**



**Sony • 3.990 ptas. • Carreras**
Aunque *Revolution (arriba)* lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
**Puntuación 9**

**Ridge Racer Revolution**



**Sony • 7.990 ptas. • Carreras**
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
**Puntuación 9**

**Riot**



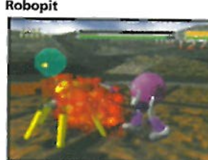
**Sony • 6.990 ptas. • Deportes futuristas**
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
**Puntuación 6**

**Road Rash**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Arcade de carreras**
Motos de carreras que empiezan a repartir choques a diestro y siniestro con tal de golpear a alguno de tus enemigos.
Motos poco animadas y pistas no muy brillantes.
**Puntuación 4**

**Robopit**



**Iguana Games • 4.900 ptas. • *Beat 'em up***
Unos robots muy cucos armados hasta los dientes se enfrascan en reyertas dignas de los dibujos animados. No recomendado para los seguidores de los campeonatos mundiales de ajedrez, por ejemplo.
**Puntuación 3**

**Sampras Extreme Tennis**



**Proein • 9.990 ptas. • Simulador de tenis**
Surgen los reproches típicos de tenis (dificultad para calcular la posición de la pelota con respecto a tu jugador), pero este juego goza de gráficos nítidos y una distribución clara de canchas y cámaras. Fantástico.
**Puntuación 8**

**Shellshock**



**Iguana Games • 7.900 ptas. • Combate de tanques en 3-D**
Una batalla que transcurre en un terreno 3-D decepcionante, plano y monótono. Vas dentro de un tanque mientras disfrutas de una buena banda sonora, pero de una jugabilidad pobre a lo *Battlezone* de los 90.
**Puntuación 3**

**Shock Wave Assault**



**Iguana Games • 3.900 ptas. • *Shoot 'em up* espacial en 3-D**
Un complicado desafío extraterrestre en 3-D que se desarrolla en paisajes planos.
Sobrevuela planetas, supuestamente diferentes, en tu nave espacial y dispara a las cosas.
**Puntuación 3**

**SimCity 2000**



**Erbe • 9.990 ptas. • Estrategia/simulador**
El juego de estrategia más famoso de todos. Construye una pequeña ciudad, colocando edificios aquí y allá, luego siéntate a admirar cómo se va convirtiendo en una gran urbe hecha a tu medida. Es divertido.
**Puntuación 7**

**Slam 'N' Jam**



**Erbe • 8.990 ptas. • Simulador de baloncesto**
La visión desde detrás de la canasta te pone las cosas difíciles.
Ni siquiera los grandes nombres como Magic, Kareem y Abdul Jabbar consiguen mejorar este simulador de baloncesto.
**Puntuación 3**

**Smash Court Tennis**



**Sony • 6.990 ptas. • Tenis**
La versión PlayStation del famoso *Smash Tennis* de 16 bits de Namco es la máxima expresión de una excelente jugabilidad. Gráficos simples, con hombrecillos un poco acartonados, traicionan la calidad de un juego muy adictivo. Perfecto.
**Puntuación 9**

**Soccer '97**



**Proein • 8.990 ptas. • Simulador de fútbol**
*Olympic Soccer* pero con equipos actualizados. NO es el mejor simulador, pero te engancha con rapidez y es divertido.
Hay otros mucho mejores y de ahí la puntuación.
**Puntuación 5**

**Soul Blade**



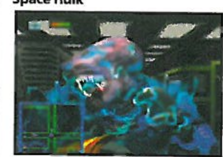
**Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up***
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekkens* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales. Soberbio.
**Puntuación 9**

**Soviet Strike**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Helicopter 'em up***
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
**Puntuación 7**

**Space Hulk**



**Iguana Games • 7.900 ptas. • Entorno 3-D**
Un juego de tablero se ha convertido en un *blaster* 3-D que intenta imitar a *Doom*, con la aportación de misiones y diálogos que se mezclan con la aventura. La cuestión es que es demasiado lento y complicado.
**Puntuación 6**

**Speedster**



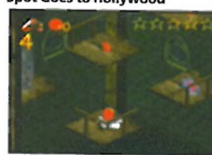
**Sony • 7.990 ptas. • Carreras**
Una especie de *MicroMachines V3* pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones de los choques y empujones que el juego conlleva. Sin embargo, *MMV3* es mejor.
**Puntuación 7**

**Spider**



**Erbe • 7.990 ptas. • Plataforma en 3-D**
Otra plataforma de «mentirijillas». Esta vez controlas una araña mecánica lanzamisiles que se cuelga de las plataformas gracias a su tela. La idea está bien pero no evita que el juego resulte repetitivo.
**Puntuación 6**

**Spot Goes to Hollywood**



**Virgin • 3.990 ptas. • Plataforma en 3-D**
No consigue llegar a ser un buen juego 3-D, y además puedes desesperar mientras intentas controlar las distancias en las plataformas e intentas eliminar a unos malos con gran capacidad de supervivencia.
**Puntuación 2**

**Starblade Alpha**



**Iguana Games • 6.900 ptas. • *Shooter* en 3-D**
Bien para los arcades, pero no para la PlayStation. Intenta obtener en tu punto de mira alguna nave espacial futurista en 3-D, dibujada en unos fondos granulados tipo «saca el CD inmediatamente».
**Puntuación 2**

**Starfighter 3000**



**Iguana Games • 5.900 ptas. • *Blaster* en 3-D**
Un *shoot 'em up* en 3-D en el que la cámara está situada detrás de tu avión mientras se desplaza sobre un terreno poligonal. El avión vuela como un planeador en un charco de mermelada. Aburridillo.
**Puntuación 5**

**Star Gladiator**



**Virgin • 3.990 ptas. • *Beat 'em up***
Capcom entra, por primera vez, en el 3-D para crear un juego de duelos a espada sólido y serio. La estética es genial y funciona perfectamente. Sin embargo, como todos los juegos de lucha, no es ni *Tekken* ni un 3-D de la talla de *Street Fighter*.
**Puntuación 8**

**Street Fighter: The Movie**



**Iguana Games • 6.900 ptas. • *Beat 'em up***
Este juego de lucha, realizado sin ton ni son, utiliza el mismo tipo de *sprite* que *Mortal Kombat*.
Lo único que se salva es que te ofrece la oportunidad de «tener» a Kylie Minogue.
**Puntuación 2**

**Street Fighter Alpha**



**Iguana Games • 3.900 ptas. • *Beat 'em up***
Personajes encantadores al estilo *manga*, muchos movimientos y un sistema de barra de energía excepcional. Supera con creces a los *demás beat 'em ups*. Genial, pero superado por su continuación *(debajo)*.
**Puntuación 8**

**Street Fighter Alpha 2**



**Virgin • 5.990 ptas. • *Beat 'em up***
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*.
Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
**Puntuación 9**

**Street Racer**



**Ubi Soft • 8.995 ptas. • Carreras**
Comedia de carreras de *karts* para jovencitos. Escoge uno de los personajes y conduce por circuitos en 3-D que no parecen 3-D.
La captura del movimiento y los controles son desafortunados.
**Puntuación 3**

**Striker '96**



**Iguana Games • 3.900 ptas. • Simulador de fútbol**
Un simulador de fútbol demasiado rápido, empeorado con una visión problemática que no puedes alterar. Por mucho que te guste el deporte rey, no lamentarás demasiado oír el silbato final del partido.
**Puntuación 3**

**Strikepoint**



**Iguana Games • 8.900 ptas. • Simulador de helicóptero**
Un simulador de helicóptero divertido con una buena dosis de acción. Los gráficos son bastante atractivos pero pecan de poca funcionalidad. Para rematar, los controles son bastante complicados. Pero es bueno.
**Puntuación 7**

**Suikoden**



**Konami • 9.490 ptas. • Juego de rol**
Sus gráficos de 16 bits nos traen al recuerdo aquellos días de *Secret of Mana* de SuperNintendo y su argumento intrigante nos mantendrá perplejos y entretenidos durante horas. Bueno, sólido y emocionante.
**Puntuación 7**

**Super Puzzle Fighter 2**




**Virgin • 5.990 ptas. • Rompecabezas**
Un rompecabezas loco basado en *Street Fighter*. La acción de la opción para dos jugadores casi supera a la de *Bust-A-Move 2*. No es *Tetris*, es algo mejor. Nos gusta con locura. No puedes dejarlo escapar. ¡A por él!
**Puntuación 9**

**Supersonic Racers**



**Proein • 9.990 ptas. • Carreras**
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. Además, *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
**Puntuación 6**

**Swagman**



**Proein • 9.990 ptas. • Acción de rol**
Decepcionante para ser de los creadores de *Tomb Raider*. Juego de rol a la vieja usanza que combina el martilleo de teclas con la búsqueda de llaves y las artimañas para abrir puertas. Es un gran juego, pero sin pasarse.
**Puntuación 7**

**Syndicate Wars**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia**
No es lo último, aunque se suponía que sería el no va a más de los juegos de estrategia. Muchas misiones en las que participar, algunas monadas en 3-D y una jugabilidad muy emocionante.
**Puntuación 8**

**Tekken**



**Sony • 3.990 ptas. • Juego de lucha en 3-D**
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada.
¡Y sólo por 3.990!
**Puntuación 8**

**Tekken 2**




**Sony • 8.490 ptas. • Juego de lucha en 3-D**
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
**Puntuación 9**

**Tempest X3**




**Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up***
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
**Puntuación 8**

**Tenka**



**Sony • 7.990 ptas. • Clon de *Doom***
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
**Puntuación 7**

**The Crow: City of Angels**



**New Software Center • 8.990 ptas. • Lucha en 3-D**
Terrible. Se trata de meterse en la piel del Cuervo mientras vaga sin ton ni son por unos escenarios desastrosos, intentando que alguno de sus golpes coincida con la barbilla de su adversario.
**Puntuación 1**

**Theme Park**



**Iguana Games • 8.900 ptas. • Estrategia/simulador**
*Theme Park*, un mundo rosado y blandengue de dibujos animados es el parque que tienes que dirigir (poniendo el precio a los helados, construyendo nuevas atracciones...). Un complejo simulador profesional.
**Puntuación 6**

**The Lost World**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Plataforma**
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
**Puntuación 7**

**Tiger Shark**



**New Software Center • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up***
No está mal, pero es un poco simple. Se basa en un artefacto que es a la vez un submarino y una barca. ¡Uff! En realidad es como los juegos de volar en 3-D, con montones de misiones.
**Puntuación 5**

**Tilt**




**Virgin • 3.990 ptas. • Máquina del millón**
La mejor que puedes conseguir. Hay seis tableros y todos ellos se pueden ver a través de la imagen que se desplaza hacia abajo o a través de una perspectiva 3-D súper chula.
**Puntuación 7**

**Time Commando**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura/juego de lucha**
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
**Puntuación 6**



# ¡MARCHANDO UNA DE MANDOS!

La proliferación de hardware para PlayStation sigue a un ritmo espectacular. En el número de agosto ya nos dedicamos, en estas mismas páginas, a dar fe de la cada vez más numerosa concentración de mandos de control para la consola de Sony. ¡Y, los hay de todo tipo!

Para empezar os nombraré algunos Pads. **Comander**. Es un controlador con turbos, cámara lenta y *autofire*. Se puede encontrar en muchos colores y su aspecto es muy parecido al pad de Nintendo 64. Su precio oscila sobre las 4.900 pesetas. **Turbopad.** También con las opciones del anterior pero añadiéndole una tarjeta de memoria en el mismo pad. Su precio aproximado es de 5.900 cucas. Además de estos dos, existe la serie **Sakkara**. El primero de ellos, llamado simplemente *Sakkara*, tiene turbo y *autofire*, pero, sin duda, lo mejor es la posibilidad que ofrece de programar golpes. Cuesta unas 4.900 pesetas. El segundo de la serie lleva por nombre *Sakkara Analógico* (¡qué original!). Como podéis imaginaros, es idéntico al anterior pero incluye un volantito analógico de altísima precisión. Otro de los fantásticos elementos que nos ofrece este pad es una pantalla digital que informa de los movimientos programados para adaptarnos a todo tipo de juegos. Vale unas 7.900 pesetas. ¿Caro? Quizá sí, pero también maravilloso. Echemos un vistazo al mundo de las **tarjetas de memoria**, un mundo que parecía hace unos pocos meses bastante olvidado. Podréis encontrar en el mercado un montón de estas tarjetas, pero, ahí van cuatro que creemos os resultarán interesantes. La normal, de 15 bloques. ¿Qué tiene de interesante? Pues, que ahora la puedes adquirir en diferentes colores por unas 3.500 cucas. La de 240 bloques (¡guau!) a 6.900; la de 360 bloques (¡¡guau, guau!!) a 9.900, incluida la pantalla digital. Y por último, la de 720 bloques (¡¡¡guau, guau, guau!!!) a11.900 pesetas, ésta última también con pantalla digital. En el mundo del volante, destacamos el **Four Wheel,** un volante muy confortable con pedales y programable. Cuesta unas 14.900 pesetas.

Por último, visitaremos el fascinante mundo de las pistolas de luz. En primer lugar, encontramos la **Fazor**. Aunque ya hace tiempo que está en el mercado, es una pistola a tener muy en cuenta por su comodidad y sobre todo por su aspecto (parece sacada de una película de extraterrestres). La **Pump Action Gun** es el arma más novedosa (quizás todavía no la encontréis en las tiendas), y viene amparada por la calidad de UBI SOFT. Se trata de un arma con *autofire*, con velocidad, una muy buena respuesta y sobre todo una excelente disposición de los botones complementarios (los que usamos para misiles y granadas en *Die Hard*).

Parece que dentro de muy poco tiempo elegir un mando u otro va a ser tan difícil como escoger una carrera universitaria, un vestido de boda o una pizza.



**Tobal No. 1**



**Sony • 6.995 ptas. •**
**Juego de lucha en 3-D**
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.
**Puntuación 7**

**Tokyo Highway Battle**



**Arcadia • 9.990 ptas. •**
**Carreras**
Un curioso juego de carreras con el que, gracias al realismo de los coches, nunca consigues la velocidad que desearías. Gran variedad de vehículos y carreras que te mantendrán despierto toda la noche.
**Puntuación 8**

**Tomb Raider**



**Proein • 9.990 ptas. •**
**Aventuras en 3-D**
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
**Puntuación 9**

**Top Gun**



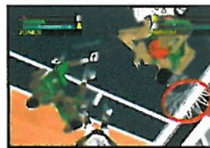
**Sony • 7.990 ptas. •**
**Simulador de vuelo**
Es un refrito de la película. Las secuencias del filme que aparecen entre los diferentes niveles son de muy baja calidad. Además, se trata sólo de esquivar algunos aviones mal dibujados que van apareciendo.
**Puntuación 3**

**Total Eclipse**



**Iguana Games • 3.900 ptas. •**
***Shoot 'em up* en 3-D**
Vuela por la pantalla, dispara al personal y evita estrellarte contra el paisaje; cosa difícil porque, gracias a la situación de la nave en la pantalla, éste puede surgir de la nada de repente.
**Puntuación 3**

**Total NBA '96**



**Sony • 7.990 ptas. •**
**Baloncesto**
Un simulador de baloncesto fielmente realista que además se beneficia mucho de un modo arcade. Ocho ángulos de cámara y jugabilidad excelente. El mejor juego de baloncesto que puedes comprar.
**Puntuación 8**

**Total NBA '97**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Baloncesto**
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador AI resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.
**Puntuación 7**

**Track & Field**



**Iguana Games • 8.900 ptas. •**
**Machacacontroles**
Apretando botones (o aporréandolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
**Puntuación 7**

**True Pinball**



**Arcadia • 3.990 ptas. •**
**Máquina del millón**
Hay cuatro tableros, cada uno con una opción 2-D de desplazamiento vertical y una de perspectiva 3-D. La bola es físicamente competente y precisa, lo que facilita mucho las cosas. Es una máquina del millón.
**Puntuación 6**

**Tunnel B1**



**Sony • 7.990 ptas. • *Blaster* 3-D**
Es rápido, presenta grandes explosiones y supone un verdadero reto para tu bolsillo, pero esto se ve recompensado con unos diseños de los niveles bastante distintos y enemigos variados. A veces la complejidad es excesiva.
**Puntuación 8**

**Twisted Metal**



**Sony • 6.990 ptas. • Conducción**
Este juego de carreras futurista en 3-D y en primera persona tiene la capacidad de disparar y de arramblar con todo lo que se le ponga por delante, aunque las pistas limitadas y los gráficos un tanto dejados estropean un poco las cosas.
**Puntuación 7**

**Twisted Metal World Tour**



**Sony • 6.990 ptas. • Conducción**
Una gran mejora sobre el original que añade muchos niveles inspirados en ciudades famosas y algunos vehículos nuevos de gran factura con armas también innovadoras. Aunque sigue sin ser una maravilla gráfica. Lástima.
**Puntuación 8**

**Ultimate Parodius Deluxe**



**Konami • 6.900 ptas. •**
***Shoot 'em up***
La clásica acción *shoot 'em up* de desplazamiento vertical que apareció por primera vez en arcade para convertirse después en un famoso juego de SNES. Ahora se ha mejorado con gráficos aún más locos.
**Puntuación 5**

**V-Rally**



**Arcadia • 7.990 ptas. •**
**Carreras**
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras del juego.
**Puntuación 9**

**Vandal Hearts**



**Konami • 9.490 ptas. •**
**Estrategia**
Un juego de rol de batallas que podría llegar a reclutar a un buen puñado de ex adeptos a los duendecillos. Es un juego de estrategia por turnos con una trama envolvente y unos gráficos impresionantes.
**Puntuación 8**

**Victory Boxing**



**Iguana Games • 9.900 ptas. •**
**Simulador de boxeo**
Apariencia, sensación y funcionamiento distintos a cualquier otro juego de lucha. Hay una gran cantidad de estrategia en juego y los bloqueos y las evasiones son tan importantes como los golpes.
**Puntuación 8**

**Viewpoint**



**Iguana Games • 7.900 ptas. •**
***Shoot 'em up***
Un viejo arcade al que le han hecho un lavado en profundidad con intención de mejorarlo. Es demasiado duro como para aguantarlo cuan largo es. Gráficos un poco confusos que pueden hacerte chocar o estallar.
**Puntuación 6**

**Virtual Golf**



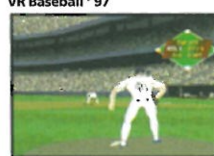
**Iguana Games • 5.900 ptas. •**
**Simulador de golf**
Bueno en su momento y actualmente fuera de lugar. Su mejor punto a favor era una cámara «voladora» de la que carecían los juegos *PGA*. Sin embargo, *Actua Golf* tiene eso y mucho más. Una auténtica lástima.
**Puntuación 5**

**Virtual Pool**



**Virgin • 6.990 ptas. • Simulador de billar**
Toda la diversión de jugar en un bar pero sin aguantar el ruido. La física del juego es precisa, pero, aunque ofrece una buena visión y capacidad de control, un poco más de presentación no hubiera estado mal.
**Puntuación 8**

**VR Baseball ' 97**



**Virgin • 6.990 ptas. • Béisbol**
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
**Puntuación 6**

**WarCraft 2**



**Electronic Arts | 7.990 ptas. | Acción/estrategia**
Sus gráficos «grumosos» ocultan un juego de asombrosa complejidad. Se parece bastante a *C&C*, pero lo preferimos gracias a una extraña jugabilidad que permite la aparición de elementos «mágicos».
**Puntuación 9**

**War Gods**



**New Software Center • 7.990 ptas. • *Beat 'em up***
¡Grrr! Mírame. Tiembla ante el poderío de mi cornamenta y mi correa. ¡Grrr! Qué tontería. Los personajes no tienen muy buena pinta, los movimientos son terribles y la verdad es que, en general, da mucha risa.
**Puntuación 4**

**Warhammer**



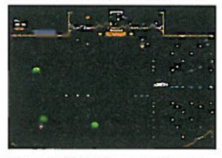
**Proein • 9.990 ptas. •**
**Estrategia**
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía *Command & Conquer* trasladada a la época medieval.
**Puntuación 8**

**Warhawk**



**Iguana Games • 6.900 ptas. •**
**Simulador de helicóptero**
Un juego bastante añejo que fue el primer *blaster* aéreo. Tiene una buena jugabilidad pero, a causa del pobre desafío que suponen los gráficos, empieza a estar un poco anticuado.
**Puntuación 5**

**Williams Arcade's Greatest Hits**



**Sony • 7.990 ptas. • Simulador arcade**
¿A alguien le gusta recordar viejos tiempos con viejos juegos? Aquí tenemos *Defender*, *Robotron* (que son, con diferencia, lo mejor de esta cosecha), *Bubbles*, *Joust*, *Sinistar* y *Defender II*.
**Puntuación 6**

**Wing Commander III**



**Electronic Arts • 9.990 ptas. •**
**Aventura/tiros**
Una amalgama incomestible de película interactiva y un *shoot 'em up* espacial en 3-D. Las secuencias de película interactivas y los fragmentos de combate espacial se mueven y se juegan fatal.
**Puntuación 3**

**Wipeout**



**Sony • 3.990 ptas. •**
**Carreras**
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
**Puntuación 9**

**Wipeout 2097**



**Iguana Games • 7.900 ptas. •**
**Carreras**
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
**Puntuación 9**

**World Cup Golf**



**Iguana Games • 7.900 ptas. •**
**Simulador de golf**
Los mismos gráficos en 2-D con vistas en 3-D que utiliza su rival más vendido, *PGA Tour 97*. Y, para ser lo mismo tiene una concepción muy plana y una falta de vistas que frustran el realismo que pretende.
**Puntuación 4**

**Worms**



**Arcadia • 3.990 ptas. •**
**Rompecabezas**
*Blaster* basado en el rompecabezas en 2-D que utiliza una jugabilidad basada en la estrategia. Tu equipo de gusanos lanza granadas, se teletransporta y se dedica a destruir el paisaje. Feo, adictivo, divertido.
**Puntuación 6**

**WWF In your House**



**Iguana Games • 8.900 ptas. •**
**Lucha libre**
Diversión para cinco minutos. Esta secuela de *Wrestlemania* ofrece más tipos enfrascados en una acción absurda. Sin embargo, son más rechonchos, y van peor equipados.
**Puntuación 4**

**WWF Wrestlemania**



**Iguana Games • 8.900 ptas. •**
***Wrestle 'em up***
Es tonto, pero los gráficos son graciosos y gracias a la cantidad de movimientos y la libertad en el tiempo hacen que puedas perder felizmente unas cuantas horas intentando conseguir la destreza del traje de lycra.
**Puntuación 5**

**Xevious 3D/G+**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Simulador de vuelo**
Intento fallido. Un antiguo juego arcade y estrella de *Museum 2*. *Xevious* consta de un 3-D actualizado que en realidad ofrece poco más que el original. Han querido conservar la antigua sensación.
**Puntuación 6**

**X-COM: Enemy Unknown**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Estrategia**
No tiene muy buena pinta, pero debajo de su exterior soso yace un juego sólido y serio. Maniobra tus fuerzas, vistas isométricamente, para bloquear una invasión alienígena inminente. Supone un gran reto.
**Puntuación 6**

**X-COM: Terror from the Deep**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Estrategia**
Es la continuación de *Enemy Unknown*, pero no le aporta demasiado. Desde luego hay cosas nuevas y los gráficos están algo mejorados, pero esto no va a atraer nuevos jugadores porque es más de lo mismo.
**Puntuación 6**

**Zero Divide**



**Iguana Games • 7.900 ptas. •**
***Beat 'em up* en 3-D**
Un juego de lucha en 3-D con extraños animales globorrobóticos. La jugabilidad es confusa (ya que los luchadores no tienen apariencia humana) y las luchas a menudo degeneran en un martilleo de teclas.
**Puntuación 5**




**Si está interesado en anunciarse en esta sección sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos**

**Madrid (91) 372 87 80**
**Barcelona (93) 417 90 66**

NO PUEDES ESCAPAR A TU DESTINO



SQUARESOFT®

3 CD CON LA AVENTURA
MÁS COMPLEJA Y EMOCIONANTE
DE LA HISTORIA DE LAS CONSOLAS.
EL JUEGO MÁS VENDIDO DEL MUNDO.
TRADUCIDO AL ESPAÑOL.
EXCLUSIVO PARA PLAYSTATION.







www.playstation-europe.com